漫画技法终极向导 2

人物和画材的基础篇

[日] 林晃 著
汇智天成 译

辽宁科学技术出版社
BOOKLINK

目　录

本书内容介绍

- 学习漫画原稿的基本理论
- 知道画材的基本使用方法
- 学习区分人物的基本画法
- 学习效果线的基本画法

第1章

漫画原稿的创作方法

修正液：水溶型

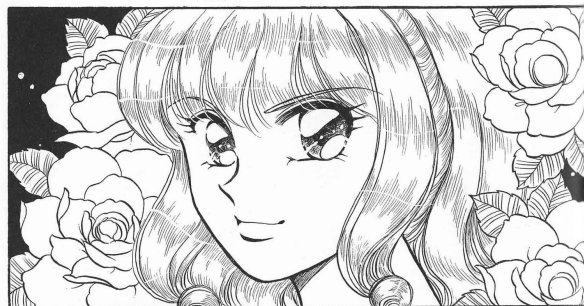
MISNON牌修正液　BLEED PROOF WHITE牌修正液　漫画专用修正液

用来画面相的细笔

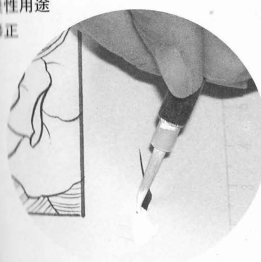
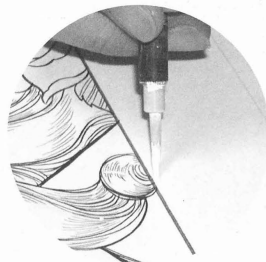
使用方法

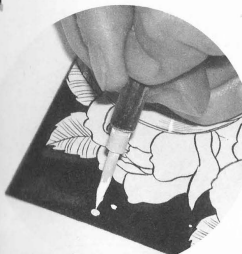
先在盖子上倒入少量的水，蘸湿笔尖。

使用时，直接把笔放入瓶中蘸取。

博士Martin研制的BLEED PROOF WHITE牌修正液可以覆盖在普通的墨水、墨汁上，和MISNON牌修正液一样受到许多人的青睐。

修白后的效果、完成例

代表性用途

●修正

去污

擦去超出边线的部分

●效果

光、水球的效果

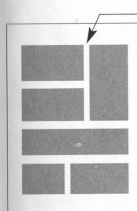
眼中的光的效果

事务用修正液

墨水也有水性墨水（墨汁，制图用墨水）、油性墨水（用于针管笔、签字笔）之分，所以要确认用途之后再有针对性地使用。

1 从漫画原稿中学到的

漫画书是画漫画时的参考

一个画格包含的基本要素

画格和画格之间的空隙叫做“画格间隔”。

原稿

① 画格：
构成画格的线称为边线。

② 对话框：
把台词框起来的东西

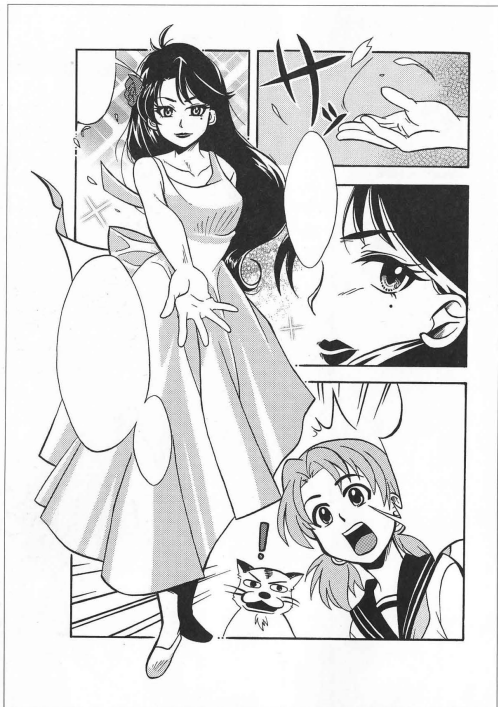
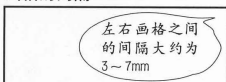
③ 人物：
登场人物。

④ 背景：
表现舞台和气氛。

⑤ 绘画文字：
把东西的声音和心理状态文字化的东西。

要素1 画格

画格形状为四角形

使用四角形或长方形的类型居多，这样易于阅读，多用于少年漫画或青年漫画中。

画格的间隔

人物超出画格时，能够强化人物的形象。不建议多用，只在强调“就是这”的时候使用，可以达到一定的效果。

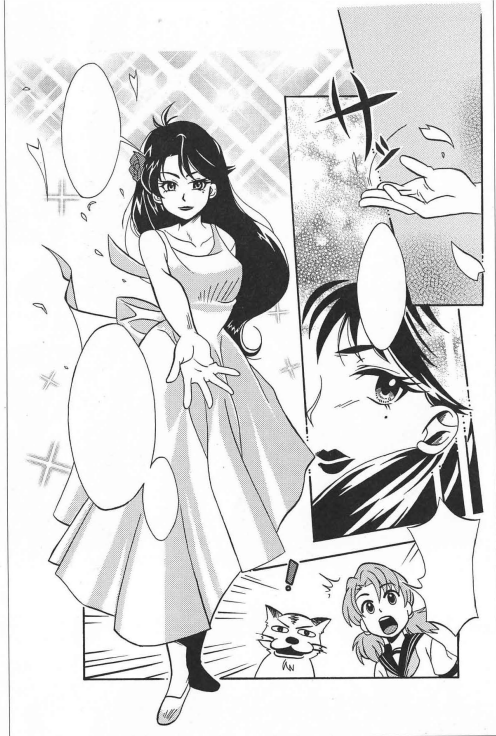
画格形状为不规则形状

主要使用斜线和不规则形状（不规则方框），多用于少女漫画或女性漫画中。可以制造出电视剧效果的画面，但是有时比较难懂，使用时要注意。

边线的粗细

粗线型（0.6～0.9mm）

细线型（0.2～0.5mm）

手画型

一般来说，儿童漫画和少年漫画的边线较粗，少女漫画和青年漫画的较细，但是并没有明确的规定。手画的线因为画者不同感觉亦不同，因此很少出现在商业杂志中。

要素2 对话框

对话框是表示人物台词的项目。

① 画出人物的轮廓和台词。

② 调整位置，直到能用边线框住它们。

③ 完成。

好

原稿完成状态。

对话框的大小要能容纳得下台词。

粗细为0.1～0.8mm。

用B4的稿纸的话，一个文字大约为7mm。

箭头指向说话人。

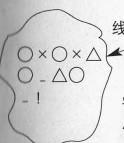
心里话等，不用箭头用○。

对话框的变化

称之为“锯齿框”，线条较粗。一般没有箭头。

发牢骚的时候或大声说话时。

线条的粗细为0.1～1.2mm。

表现明快的声音或心情激动的声音时使用这种类型。

线条偏细（0.1～0.5mm）。

害怕或没有精神时使用这种类型。

广播、想表达没有感情等比较生硬的感觉时使用这种类型。

心里面的台词

在表示难以说出口的台词时用的一种对话框。比普通的对话框需要更大的空间。

线条密而均匀。多用于少年、青年漫画。

这种类型的线是随机的，较稀疏。多用于少女漫画。

要素3 人物

漫画中的人物用大、中、小三种不同类型来区分。

人物的大小有很多种。如果在同一页里安排大、中、小三种人物的话，会让人感觉形象丰富、富于变化。

小号。画远景时使用这种类型。

成功例。人物的大小主要有大、中、小三种，再加上略小号、略大号一共有五种类型，如果使用这五种类型来刻画人物的话，变化感更强。

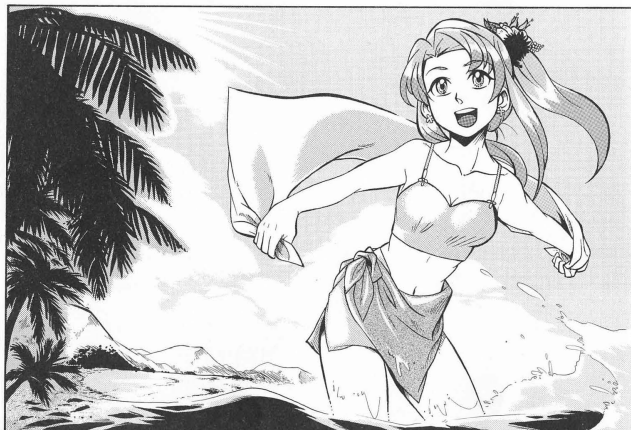
有时使用小号。

一般来说一页只能使用一个大号。

失败例。所有脸的大小都一样。会让读者觉得单调无味。

要素4 背景

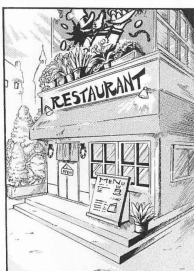
既有表现场所或时间等具体的背景，也有表现心情或气氛等抽象的背景。

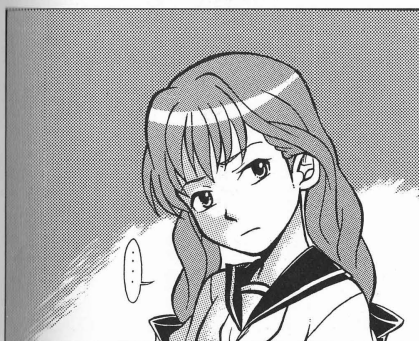
具体的类型：说明场所的背景

屋外

一般来说，一页只画一个背景。

屋内

有必要告诉读者人物此时在哪里，所以画出人物周围的环境。

RESTAURANT

只是风景，用来切换或导入画面。

抽象的类型：表现心情、状况的背景

心情表现：通过网点纸来表现。表现稍有不安、担心的心情。

心情表现：通过效果线来表现，集中线的一种。表现明快、高兴的心情。

状况表现：通过效果线来表现风。

状况（气势）表现：通过效果线来表现。这是一种最基本的、最典型的集中线，用来表现气势和紧迫感。

要素5 绘画文字

绘画文字是表现当时状况、状态的最主要的表现手法。不仅仅要传达意思，还要传达画面的气势和气氛，达到构成一幅“画”的效果。

如果什么硬的东西砸到头的话，会发出这种感觉的声音。

世界上并不存在图中这样的声音，但是我们能够感觉出来是怎么一种声音。这是漫画独有的“拟声标记”。

有描绘文字的 场合

加入描绘文字后，整体效果增强。

没有描绘文字的场合

描绘文字也是画，和普通的漫画一样，要先勾勒出轮廓再画。也经常使用毫米笔和签字笔。

画描绘文字的 顺序

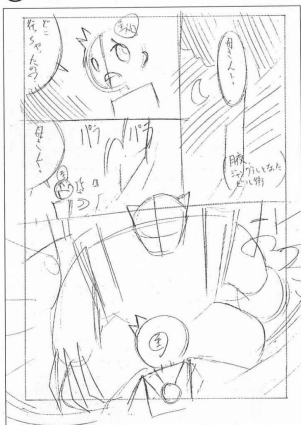
轮廓图

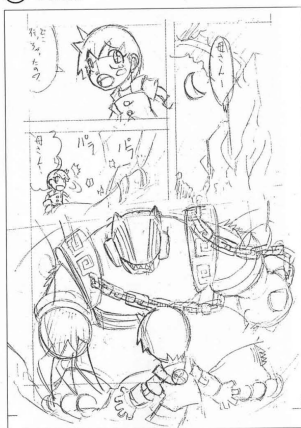
如果不放心的话，可以在别的纸上只画文字，然后把它剪下来贴在画的上面。

有时候在画上直接画描绘文字的话，会更有气势。

1 到漫画原稿完成为止的顺序

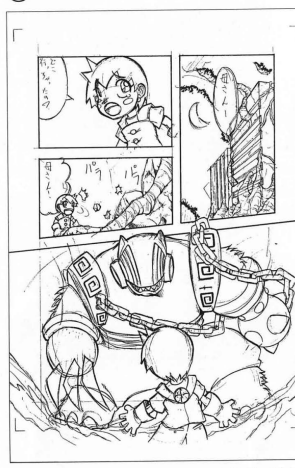
主要使用钢笔和墨水，配合使用其他各种画材、工具、资料。

① 画草稿

一边画人物的位置、表情等，一边添加台词和画对话框。起决定性作用的大画格一定要注意画格的推移（故事情节的发展），这点很重要。

② 画轮廓

先画好边线和对话框，然后画人物及背景环境。

③ 勾线

从原则上来说，用右手的人一般从左上方开始画较好。最先完成边线。

④ 画背景

无论是画轮廓还是勾线，画建筑物时经常会用到尺子。勾线时有时可以不用尺子徒手画，但是在画轮廓时一定要用尺子画。

①和②中使用的画材、工具

白色本子

素描本、速写本

复印纸和计算纸

绘图工具

蓝铅笔　铅笔　自动铅笔　橡皮

可以使用蓝铅笔或蓝笔芯的自动铅笔。

尺子。有格子的尺子更方便。

③中使用的画材、工具

笔杆　笔尖　尺子　签字笔　书法笔　毫米笔

墨水

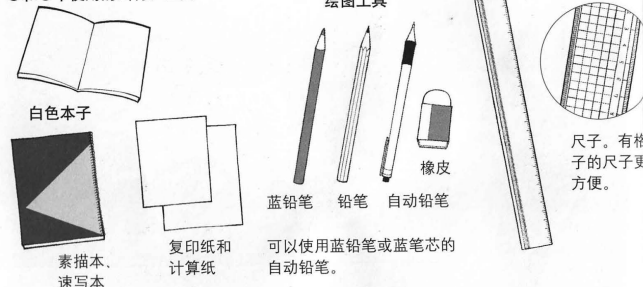
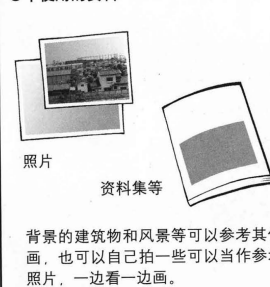
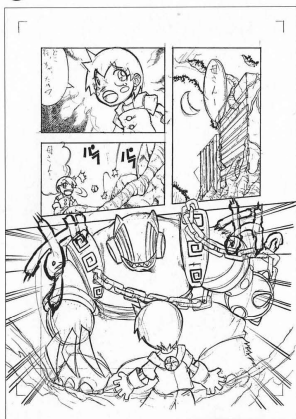
边线和对话框可以使用毫米笔（0.3～1.2mm）。

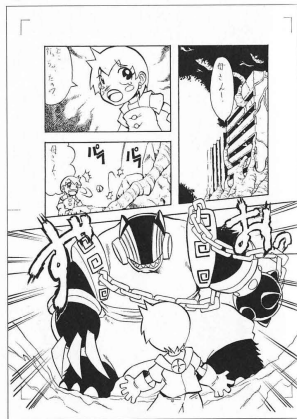
有些部分也可以使用签字笔、圆珠笔、书法笔等。

④中使用的资料

照片

资料集等

背景的建筑物和风景等可以参考其他画，也可以自己拍一些可以当作参考照片，一边看一边画。

⑤ 画效果线和绘画文字

画完绘画文字的轮廓、效果线的轮廓后再勾线。如果习惯了的话，有时可以先画绘画文字再画人物。

⑥ 完成（橡皮、涂黑、修白）

用铅笔画的一些线条，如果擦不干净的话，印刷的时候会显得很脏，因此要用橡皮彻底擦干净。擦干净之后再完成涂黑、修白步骤。

⑦ 网点纸处理（粘贴、裁剪网点纸）

在影子和颜色等地方粘贴网点纸。通过裁去月亮的一部分，裁去头发发光的部分，来处理网点纸。

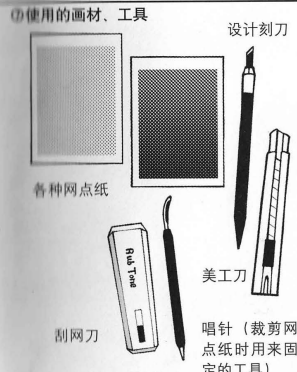
⑧ 完成

重新检查一遍，有必要的话可以添点线条或修白，最后完成。

⑤中使用的画材、工具

绘画文字也是画的一种，因此要分开使用笔尖和工具。

⑥中使用的画材、工具

⑦使用的画材、工具

⑧最后的完成步骤、检查

完成之后再检查一遍非常重要。污迹等需要重新用修正液清除干净。

最后确认页码（页码是否连贯），按顺序排列之后通读一遍（页码写在稿纸的右上方）。

3 画材工具

1 画草稿和轮廓时

主要使用纸和铅笔。笔记本和计算用纸用来记笔记和画草稿，素描本和白色笔记本用来设计人物和画印象图。圆规主要用于少女漫画，在需要圆框的时候使用。

稿纸的厚度有两种

110克（薄） 不熟练的话可以在裁减网点纸时逐页地裁剪。

135克（厚） 适合多人同时画漫画的场合。

大小相同的稿纸也有两种不同厚度的类型。初学者最好使用较牢固、较厚的135克型的稿纸。

蓝铅笔、蓝笔芯的自动铅笔

●在画轮廓和素描时使用

蓝色印刷不出来，所以勾线后不再需要用橡皮将它擦干净，画素描时也经常使用到它。

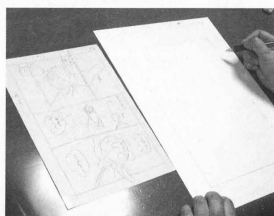
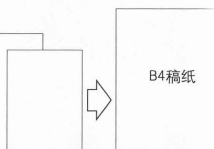
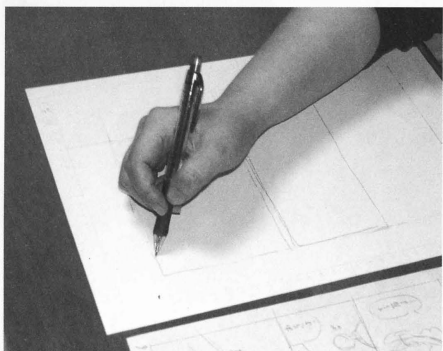
印刷后的效果图。不需要使用橡皮，只显示用铅笔画的线条。

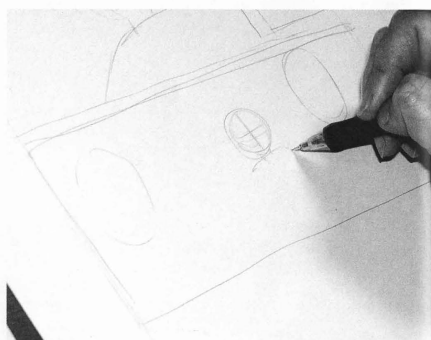
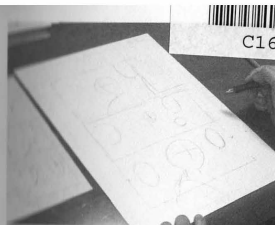
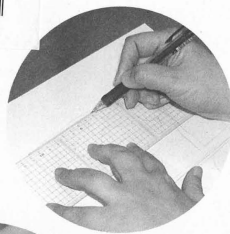
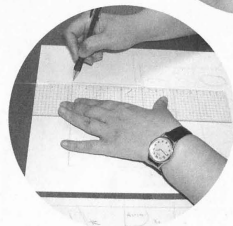
●在指定网点纸范围时使用

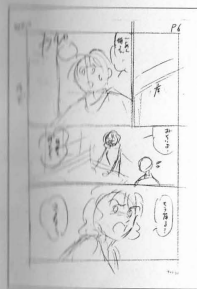
在脸上粘贴表示有阴影的网点纸时，可以用它来指定需要粘贴的范围，十分方便。（用铅笔的话，线条会被印刷出来。）

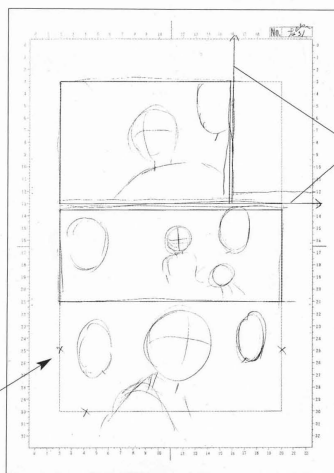
指定网点纸范围

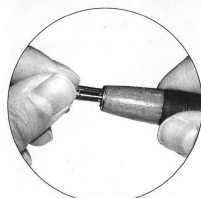
在指定的范围内粘贴好网点纸后的效果图。

从草稿转移到原稿的顺序

草稿一般都画在A4大小的复印纸或B5大小的笔记本等，大小比原稿小的纸上。

①把草稿放在旁边，从基本框架开始画起。把握好画格之间的大小平衡。

②一边确认草稿，一边画人物框架和对话框。

③基本轮廓画完之后，用尺子画边线。

先画横线再画竖线。

画竖线的时候应该以横线为基准。

草稿

箭头是笔触的标记。

没有边线的画格。为了提醒自己不要勾线，做了×标记。

用稿纸临摹草稿后的印象图。

2 勾线

把笔尖插入笔杆中使用。

线条的一端较细的话就代表还能使用。

画出来的线条的一端不细的话就应更换笔尖。

更换笔尖的时期

笔尖如果不再闭合的话请更换。

更换的时候，可以通过画出来的线条的粗细来进行判断（画的类型、笔压、纸质不同而导致。有的人一只G笔还不够画一页，有的人可不更换连续画20页）。

鲜明类型

纤细类型

如果把笔反过来用的话可以画出非常细的线条。

50位漫画家的问卷调查

最初使用的笔尖是什么类型的？

镝笔……31人
G笔……17人
学校笔……2人
圆笔……2人
其他……1人

10～20年后 →

请问现在您用哪种笔尖来画主要的线条？

镝笔……3人
G笔……26人
学校笔……5人
圆笔……17人
其他……5人
（粗字笔 3人　不用钢笔 2人）

换成现在的笔尖的理由，各种笔尖的手感，认为现在使用的笔尖好的理由等。

[镝笔]
相较，G笔的笔端容易变脏。比圆笔便宜。如果画变脏的话，即使用笔尖不断修改也于事无补。

[G笔]
因为现在镝笔的质量越来越差。
好下笔。
虽然喜欢圆笔，但是手痛的时候用G笔。
容易掌握线条的轻重。
画出来的线条比较柔和。
可以画出细线条。
即使笔尖断了也可以画出另有一番滋味的线条。
可以画出自己喜欢的线条。
摸索中（我不认为现在使用的G笔是最好的）
价格便宜。
和镝笔相比，手能更快地适应G笔。
用镝笔画出来的画，经印刷等缩小的话就无法表现出线条的轻重，比较单调。
如果以镝笔为主的话，比较生硬。
可以画出粗线条。
可以根据心情改变。
线条与线条衔接得好。
过去一般都用镝笔。
去掉的部分可以用圆笔勾出。
水平提高了的话，不管用什么都会画得很好。

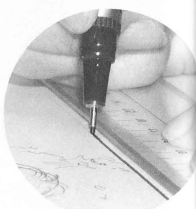
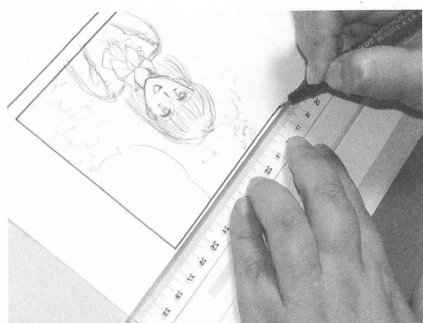
[学校笔]
比镝笔、圆笔光滑。
可以画出粗细均一的线条。
G笔过于柔和，墨水容易掉落。
线条比较粗。

[圆笔]
镝笔的笔尖易断，所以换成较硬的圆笔。
很少出现笔尖移动的现象。
可以画自己喜欢的线条。
用G笔画出来的线条很轻，所以很难画。
因为喜欢细笔。
和朋友商量之后才决定用圆笔的。
容易掌握线条的轻重。
至今我还处于茫然状态，不知道用G笔、圆笔、毫米笔中的哪种才好。
非常急的时候，光用一支圆笔就能解决。（有这样的时候）
因为在当助理的时候就一直使用圆笔。
可以忠实地画出我想要的感觉。
不论是主线还是背景，一支圆笔就能解决。
笔很光滑。
画线条时很轻松。

[其他画材的使用]
镝笔较硬，画线条时手容易累。（使用签字笔或自动铅笔）
使用容易把握的圆珠笔或毫米笔。

可以替代钢笔使用的工具（事务用笔工具）

事务用笔工具的特点是可以轻松地画出粗细均一的线条。（书法笔除外）跟上页介绍的笔相比，这些笔比较累人，而且用橡皮来擦针管笔和书法笔画的线条的话，线条会变薄，因此要做更多的尝试。

针管笔的使用

画边线时使用针管笔。

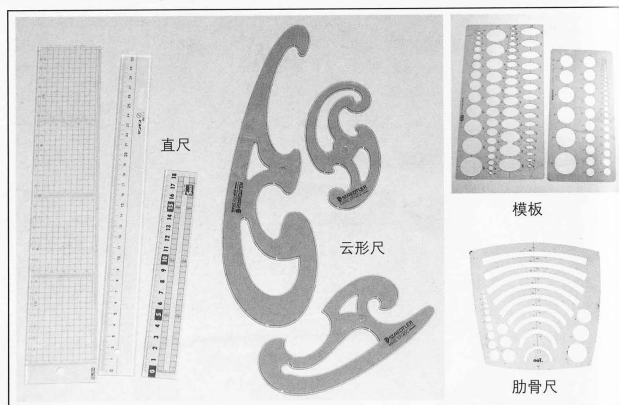
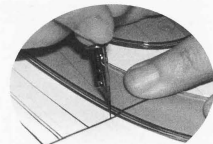
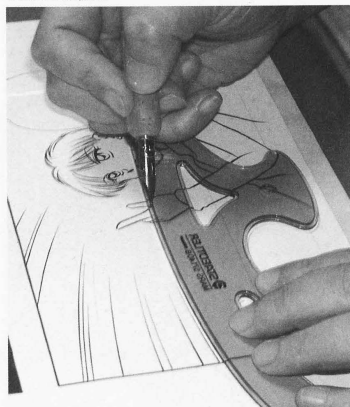
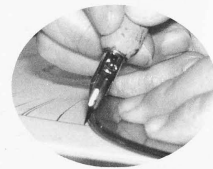
画对话框可以用针管笔来代替铅笔。线条粗细为0.1～0.8mm。

可以用来画简单的人物。

也可以用来画绘画文字。

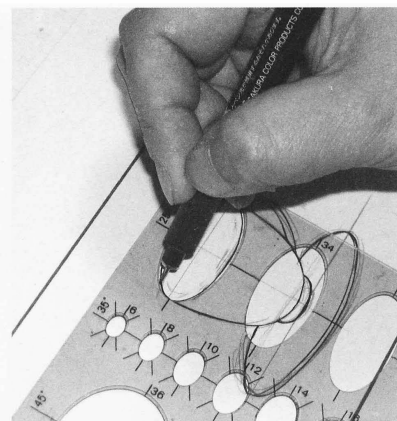
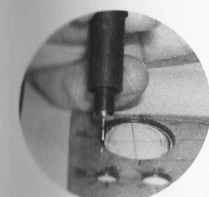
书法笔、签字笔的使用

涂黑部分。头发、树叶（轮廓）、衣服和背景等细节部分最好用书法笔来画。

3 画效果线、小东西时用的尺子

云形尺的使用

画曲线的效果线时使用云形尺。因为墨水很容易流下来，所以最好勤快一点，要经常擦拭尺子边缘。

画画的时候，笔不要紧贴着尺子，最好分开一点画。

模板的使用

●椭圆形

椭圆形。用来画连环画、咖啡杯、汽车轮胎等。

用模板时使用针管笔。

沿着尺子边缘仔细地画，快要画完时也不能掉以轻心，要坚持到最后。

●正圆形

正圆形。夜景光等需要正圆的时候使用。

4 收尾时使用的工具

擦橡皮时使用的工具

橡皮必须是塑料型的。擦的时候会产生很多的橡皮屑，又不能直接接触原稿，所以专业人士一般用羽毛刷或刷子。

擦橡皮的顺序

沿着边线从左下角开始擦起。

擦完边线后，擦中间部分。

按闪电的方向仔细擦干净。

使用橡皮擦前

使用橡皮擦后

涂黑时使用的工具

墨汁最黑，所以有很多人喜欢用墨汁。但是不容易干，要注意。书法笔有时黑色会非常淡，也要注意。

书法笔的使用

用黑色毛笔来涂黑的话可以更好地表现出光的效果。这时最好使用书法笔。

涂黑的时候，要点是不要紧贴着轮廓线涂抹。

为了防止手上的油迹粘到稿纸上，应在手下面铺一层东西。手帕纸即可。

5 贴网点纸的工具

擦掉颗粒着色胶片，在需要晕色效果时使用。

经常使用的网点纸

51、61等"网眼"　渐变网

带状网

网点纸的基本用法

网点纸的作用主要包括阴影表现和色彩表现。人物或建筑物的阴影，衣服和水果的颜色等都用不同浓度的"灰色"表现。

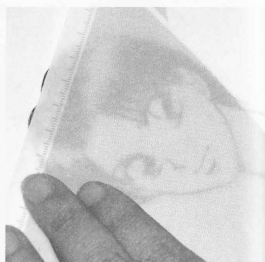
●阴影表现

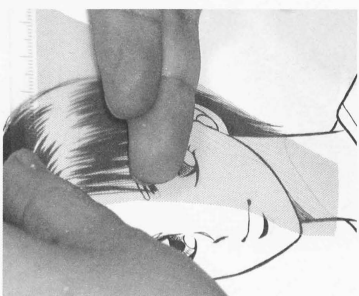
●色彩表现

此大小最好不要在脸上贴网点纸。画比较大的时候，才能在人物脸上贴网点纸。

贴网点纸的顺序

① 指定阴影部分：用蓝铅笔或蓝色的自动铅笔来指定贴网点纸的地方

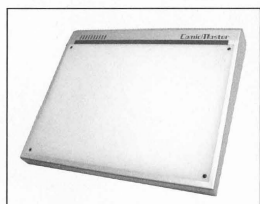
② 放上网点纸。网点纸的衬纸保持原样。

③ 裁下需要的部位。

④ 轻轻按压一下。为了在裁剪时纸不向外翘，最好事先轻轻按压一下。

粘贴睫毛下方、瞳孔中间等部位时也要事先轻轻按压一下。

⑤ 以指定的部位为基准进行裁剪。

⑥ 放上网点纸的衬纸，用按压笔（用来按压的工具）或大匙子来摩擦粘贴。

⑦ 完成。

有下面工具更方便　临摹台

临摹两张重叠的原稿时使用。可用于粗略图的涂黑及草图的修正等，用途广泛。

中间有灯，从下方照射。

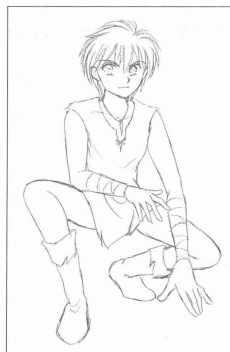
粗略图的涂黑

将内侧粘贴在稿纸上。固定上方和左侧两个地方即可。

使用能撕下来的修正胶带或隐形胶带。

画自己不擅长方向的方法

①先画出自己擅长的方向

②再翻过来，贴在稿纸内侧，在临摹台上临摹。

③完成。

Q&A

Q：我从中学时代就开始画漫画，我可以成为漫画家吗？

A：画漫画和年龄没有关系。

50位漫画家的问卷调查

第一次画漫画是在几岁（或年级）？（不是以分画格的形式也可以。一个画格、一个插图，或只是在本子上画而已都算。请告诉我您开始用笔尖和笔杆画漫画的年龄。）

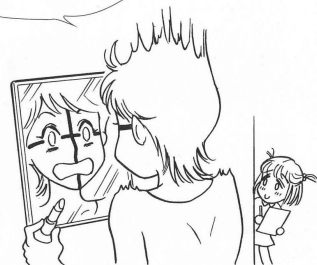
小学1年级（7）…0人
小学2年级（8）…1人
小学3年级（9）…4人
小学4年级（10）…2人
小学5年级（11）…5人
小学6年级（12）…7人
※括号内为年龄

中学1年级（13）…7人
中学2年级（14）…7人
中学3年级（15）…7人
高中1年级（16）…4人
高中2年级（17）…3人
高中3年级（18）…2人
大学生（23）……1人

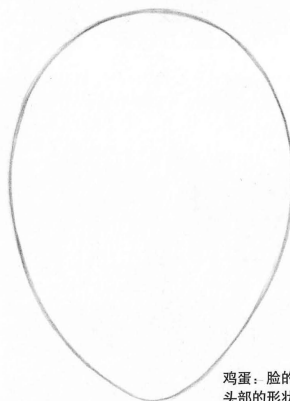
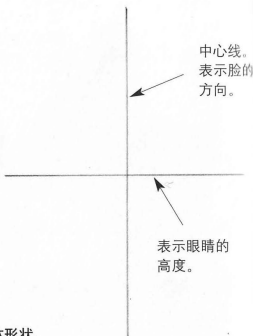
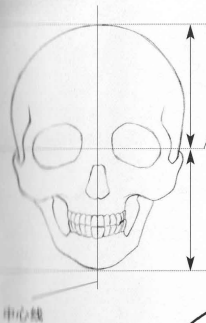
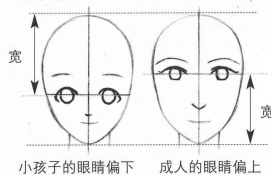
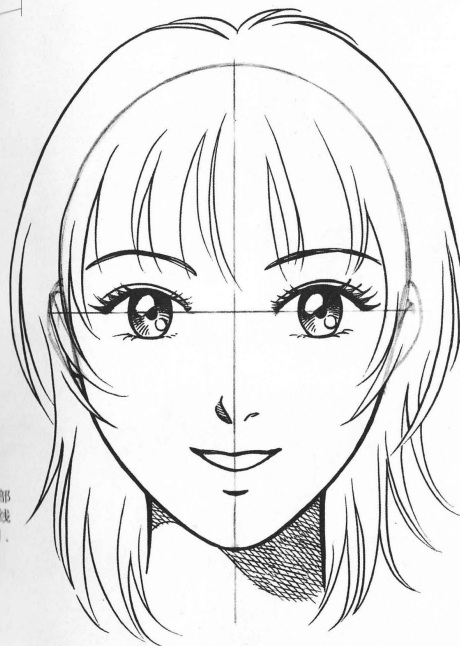
50位专业漫画家当中，有19人是从小学开始画漫画的。
剩下的一半以上31位漫画家是进入中学后才开始画漫画的。关键在于努力。

总结

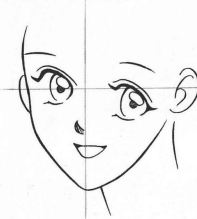
通过实际画漫画来掌握各种画材？
工具的使用诀窍。

如今使用电脑或复印机等工具，用铅笔代替钢笔画漫画的人越来越多。

第2章 人物的基本画法

1 画脸部

为了熟练地掌握脸部的画法，让我们先来学习一下草图的基本画法吧！

鸡蛋：脸的整体形状、头部的形状

十字：画脸部部位的大概基准

小孩子的眼睛偏下　成人的眼睛偏上

中心线是贯穿脸部中央的线，用一线贯穿头顶、眉间、鼻梁和下巴前端。

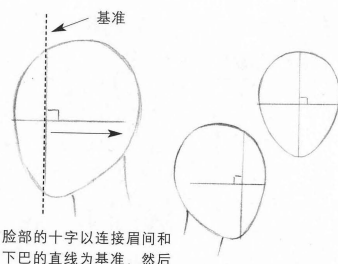
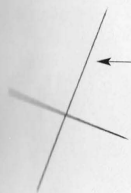
绘画技巧
使用脸部的十字来调整平衡

在脸部画个十字看看

先画一条直线，使其能通过任意一只眼睛的中部。以左眼为基准的话，我们能够看出右眼有点向下偏。

修正

当水平线贯穿两只眼睛中央时才对。

容易弄错的要点

虽然画了十字，但却画歪了。

脸部的十字以连接眉间和下巴的直线为基准，然后画与竖线垂直交叉的横线。

如果横线倾斜的话，竖线也要相应地倾斜。

十字是脸部平衡的要点。光一个十字就能表现脸部的所有朝向。

朝向正面　朝向侧面　朝向上面

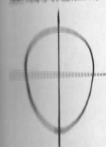
脸部的十字线和脸部的朝向

横线决定脸部的上下朝向

脸部上仰型。只需把横线画成向上弯曲即可。

直线型。

常见类型。略向下弯曲。

纵线决定脸部轮廓

鼻、口、下巴在中心线上。

经常失败的地方

下巴不在中心线上，偏里。可以看见脸颊。

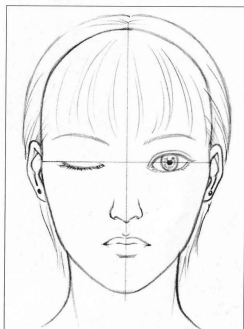
下巴偏外。

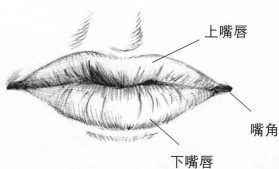
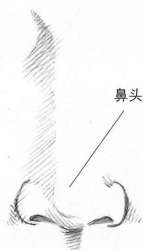
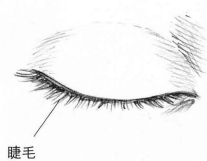
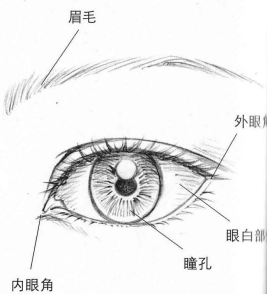
修正例

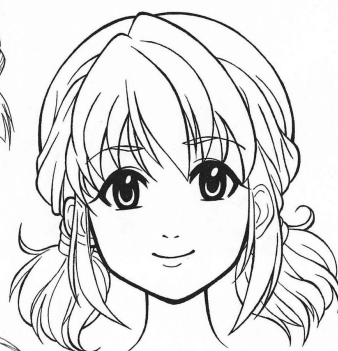
看上去像是没有任何问题的人物图。

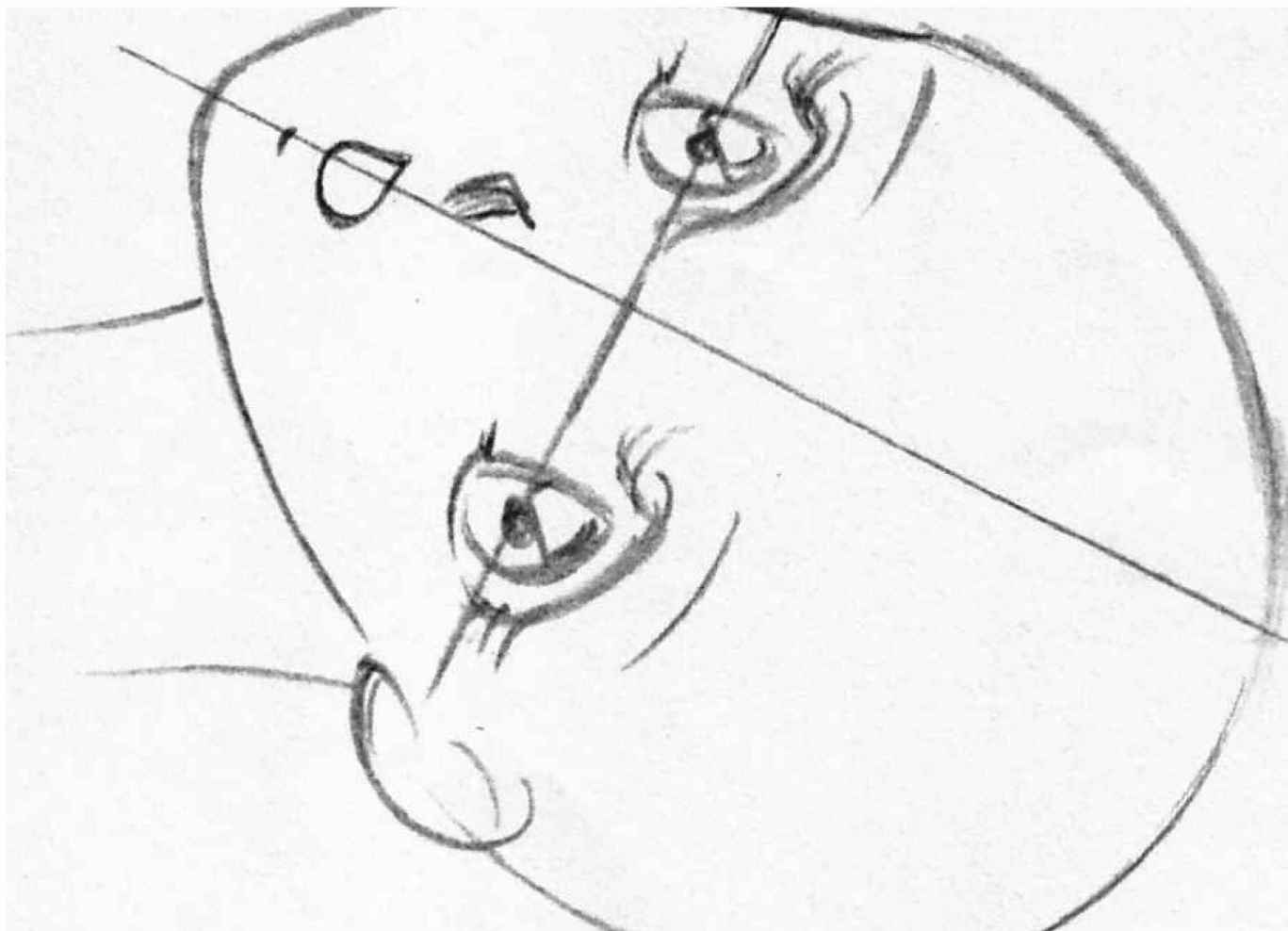
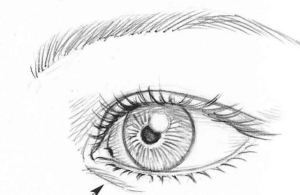
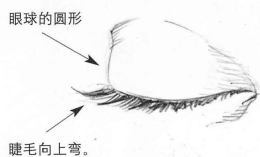
只要画一条竖线，即可知嘴巴和下巴略向右偏。

应该把下巴的前端画在中心线位置上，同时也要调整嘴巴的位置。

2 脸部各部位的基本画

漫画的人物都是以活生生的人为
确实把握真实感，并在此之上发挥
这是绘制生动人物的关键所在。

正面脸

不同作家的设计例

漫画风格　吊梢眼型

动画片风格　耷拉眼型

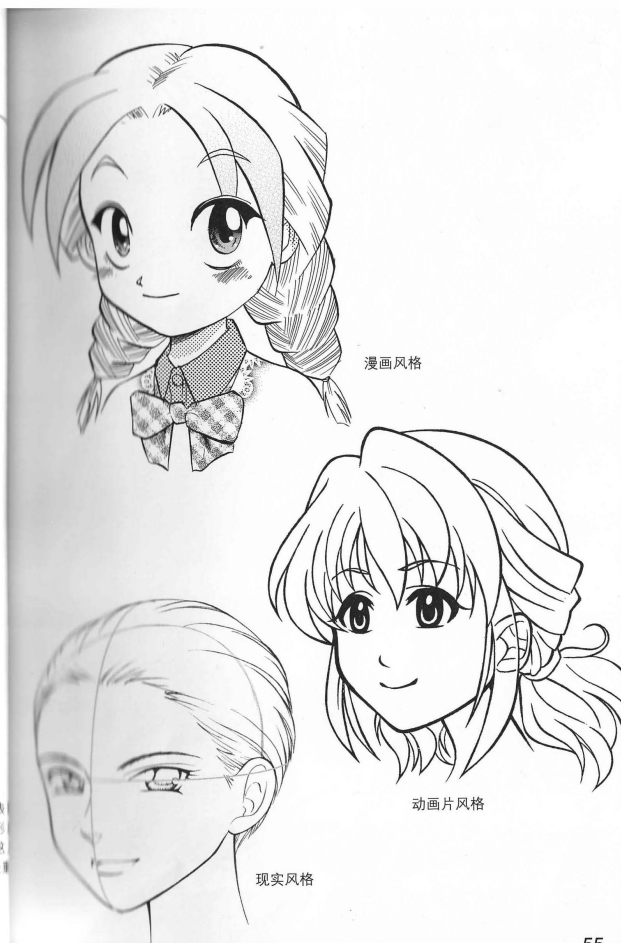
现实风格　目光犀利型

倾斜型

眼下的皱纹。在漫画中，主要用来画年长的人。

眼球的圆形

睫毛向上弯。

在漫画中，经常画鼻子的这个部位。

最翘的部分。

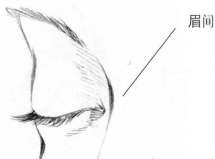
下嘴唇的下阴影。即便嘴巴的线条比较单一，但是画了此阴影后下嘴唇更突出。

想要表
朵的形
话，这
部分是

漫画风格

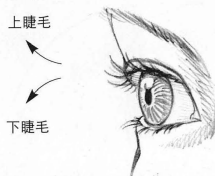
动画片风格

现实风格

倾斜程度更大型

瞳孔呈椭圆状。

眉间

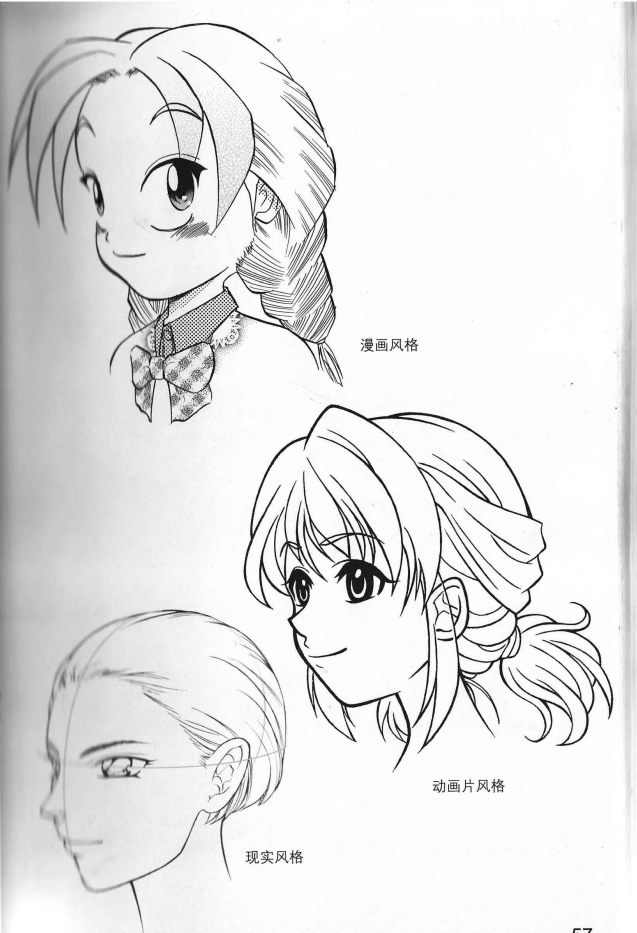
上睫毛

下睫毛

鼻梁是最突出的角度。

在鼻翼添加
或阴影的话
为年长者风格

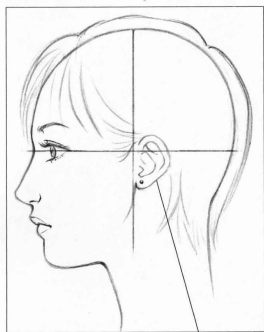
变浓的部位。这是表现耳朵立体感的要点。

上嘴唇向前突出。

清楚表现耳朵倾斜角度（发际）的部位。

漫画风格

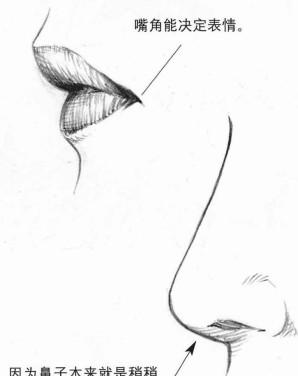
动画片风格

现实风格

侧身型

耳朵位于头部的中央。

眼球是眼睛的重点。
将眼球画成曲面型。

闭上眼睛，
眼球也能成
一圆形。

嘴角能决定表情。

因为鼻子本来就是稍稍
翘起的，所以能够看见
鼻子下端及鼻孔。

从侧面看不见耳

漫画风格

动画片风格

现实风格

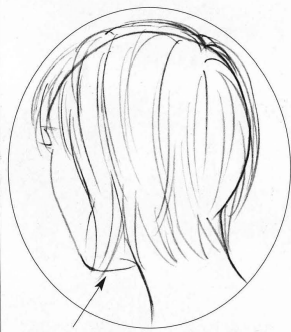
斜后方

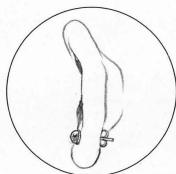
眼睛的凹陷部分、脸颊线、耳
根、下巴的后侧是关键。

眼睛的凹陷
部分

耳根

脸颊线

下巴的后侧

表现下巴厚度
的部分。

看不见耳朵，下巴
的厚度是重点。

耳钉

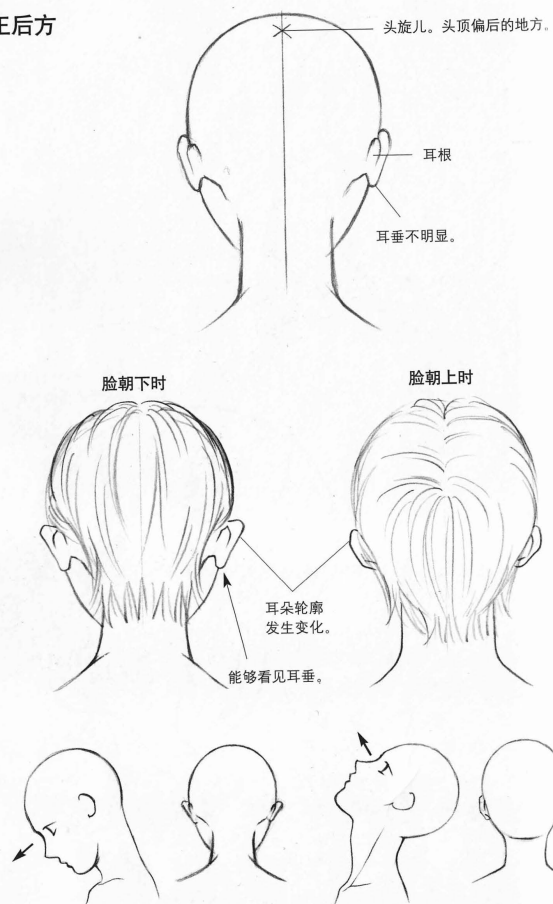
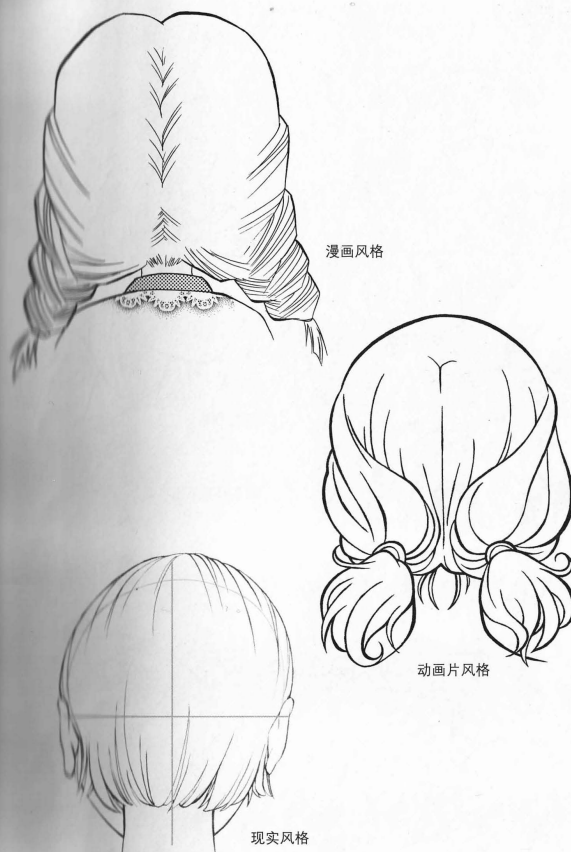
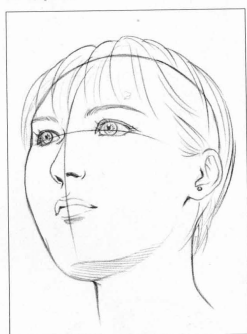
耳环

漫画风格

动画片风格

现实风格

正后方

上仰型

能够看见鼻子下端和下巴下端。

现实风格的草图

动画片风格

经常省略下巴下端。

漫画风格

现实风格

俯瞰型

头部变大。

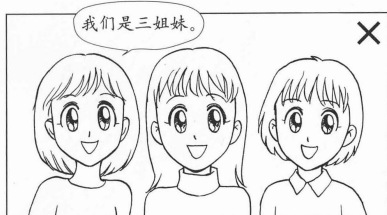
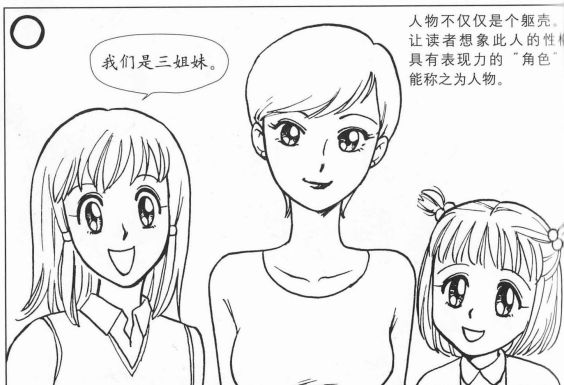
动画片风格

漫画风格

现实风格
从上往下看的话，头部变大，
脸部变小。

3 眼睛和发型

眼睛和头发是区分人物的关键

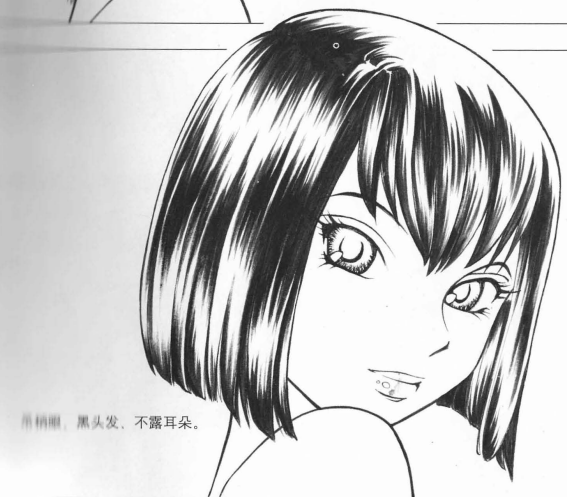
设计人物时，要让读者一目了然地知道谁是谁。

此图中，三人都是一样的
睛，嘴巴的张开方式也一样
头发也差不多，身高也差
多。如果不仔细看的话，
本无法辨别。

人物不仅仅是个躯壳。
让读者想象此人的性格
具有表现力的“角色”
能称之为人物。

普通的眼睛。中发。
中等身材。
嘴巴张开较大。

吊梢眼。短发。
个子最高。
涂了口红。

耷拉眼。中发。
个子最小。
嘴巴张开较小。

如果发型和眼睛不一样的话，即使脸的轮廓、鼻子等脸部部位和衣服都一样，也能区分开来。
最好采用短发和长发、耷拉眼和吊梢眼、白和黑等明显的对比手法来区分。

耷拉眼、白头发、露耳朵。

吊梢眼、黑头发、不露耳朵。

关于眼睛

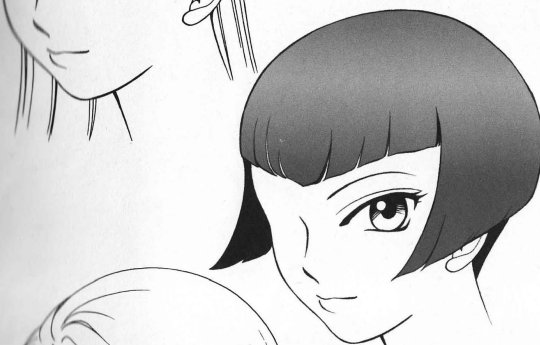
眼睛的区分画法是区别人物的关键。要以脸部的十字线（横线）作为大致基准。

眼睛形状的基本画法

普通的眼睛・杏仁眼

吊梢眼、猫眼

耷拉眼

普通的眼睛

吊梢眼

耷拉眼

眼睛之间的距离

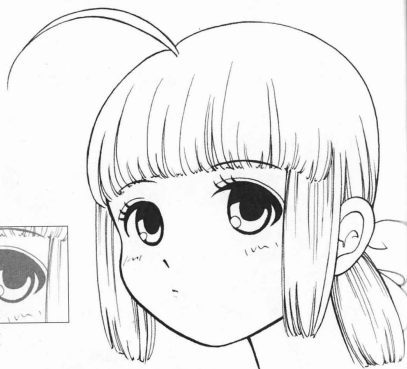
在美术设计上，一般认为眼睛和眼睛之间的距离为一只眼睛的宽度。
在漫画中，眼睛之间的距离差也是表现人物特征的要素之一。

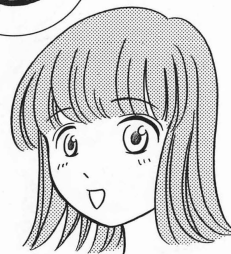
双眼距离略宽型。
慢性子型。

普通型

双眼距离略窄型。
急性子型。

倾斜时的脸

大致留出和内侧眼睛宽度相同的距离。

要注意左右眼睛的大小会发生变化。

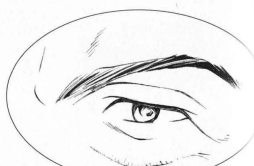
瞳孔的变化

男性人物眼睛的表现方法

英雄型

又圆又大的瞳孔和又黑又尖的眉毛是主角的一般特征。

坏人・坏角色

眼白突出、小瞳孔、细长的眼睛和眉毛是坏人的一般特征。

叔叔型

小眼。瞳孔和眼白的比例最好为1：2。

热血少年型

浓眉大眼是其特征。把瞳孔画大，眼睛画成三角眼的话，有一种调皮的感觉。

时尚青年型

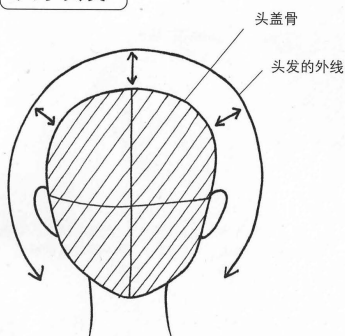
此时睫毛要画长些、眼睛画成细长型。画瞳孔时最好使用笔触画法。

老人

眼睛和瞳孔均为小型。外眼角处眉毛较粗，只需表现出轮廓即可。

关于头发

头发沿着头盖骨盖住头部。

头盖骨

头发的外线

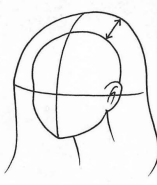
应先画头部形状（头盖骨）及一圈外的头发的外线后再画头发。

必须沿着头部来画头发的外线。

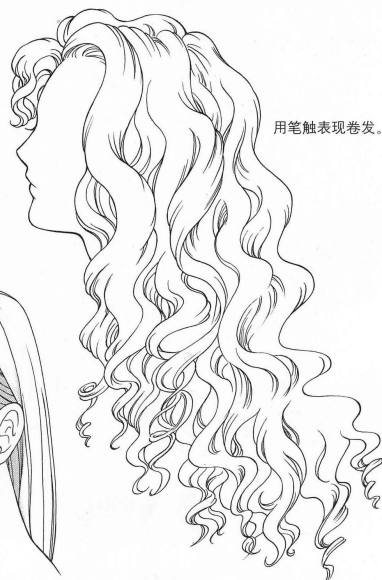
发量能够改变头部大小。

头盖骨

发量少的时候。头发的外线不要离头盖骨太远。

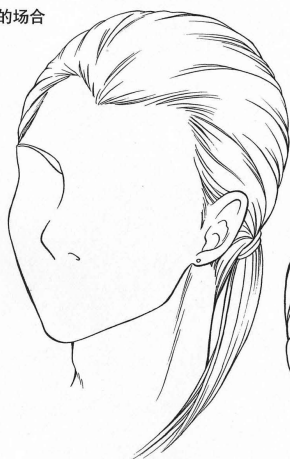
发量多的短发，想让头部看起来大的时候，画头发外线时最好离头盖骨远点。

发量多的时候。在离头盖骨远点的地方画头发外线。

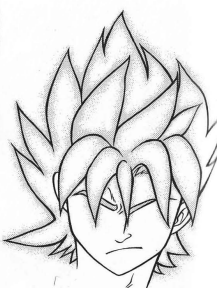
头发的表现

女性的场合

用笔触表现卷发。

用钢笔勾勒的发型。表现出了头发的柔软性，是柔软性发型。

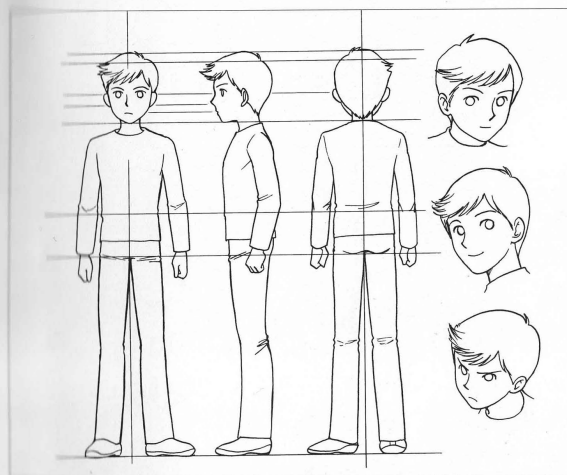
用钢笔和网点纸完成的短发。

男性的场合

用笔触表现的三七开背头发型。

用钢笔、毛笔、网点纸完成的短发。

用钢笔画成的。只画了轮廓的火式发型。沿着轮廓，粘贴或裁剪网点纸。

Q & A

Q：我不会画同样的脸部，该怎么办呢？

A1：做一张有人物三面图和表情等的人物清单吧！
另外，要注意眼睛的形状、发型、脸颊到下巴的线条（脸型）。

人物清单

A2：好好地考虑一下人物的性格。要让读者一看就明白人物的性格究竟是开朗、内向还是有朝气、稳重。这是秘诀哦！
还可以为人物设计一下其成长过程、想法、家庭等。
为自己喜欢的小说人物设计形象是非常有效的练习方法。

第2章
人物的
基本画法

4 身体的画法

……

♪

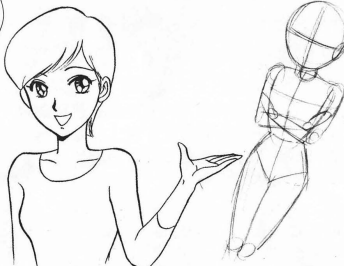
我正在好好地
仔细地画。

还是问问姐姐吧！

烦！

失败

身体部位应该
在画完整体形
状之后再画。

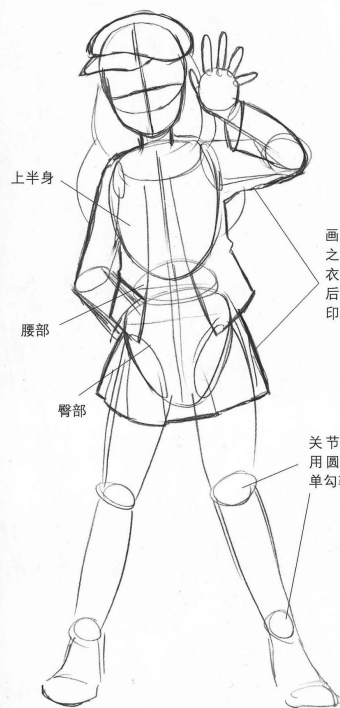
脸部部位
在后面画

画全身或身体的时候，应从整体的大致氛围画起。

画粗略图：最初画的图是这种感觉。

最开始是乱涂鸦也没关系，首先，要把自己的想法变成有形状的图。

上半身

腰部

臀部

画完身体之后再画衣服，然后将整体印象膨胀。

关节的位置。先用圆圈等进行简单勾勒即可。

尽量先简单地勾勒身体的各个部位，
这样的话粗略图就变得容易画了。

画身体的顺序（从整体开始画起）

①

画整体的粗略图。

②

一边决定脸部部位、关节的位置等，一边调整形状。

③

先从头发、胸部等上半身画起。

④

整体的轮廓调整好之后，再画衣服的轮廓。现在还不需要着手画衣服的具体内容。

⑤

涂黑，画头发、帽子、袖子，裤子褶皱等。
基本完成。

⑥

涂黑和添加阴影后就完成了。

女性的基本类型

肘：位于腰部位置。

脖子：细

肩部：窄

手臂的长度、腿的长度，其比例男女一致。

臀部：比肩略宽

小孩的画法也一样。

身体的要点

躯体

肩圆

腰细

肉体应画成曲线。

胸部

胸是向外突出的。

中间有乳沟。

用手臂向中间挤压，或用手挤压的话，会形成小山谷。

臀部

细腿型

粗腿型

臀部和大腿是一体的。

臀部翘起的时候，臀部和大腿的分界线消失。

想要强调臀部的时候，或画臀部翘起的人物时，中间要凹进去。

男性的基本类型

脖子：粗

肩部：宽

腰的位置
女性的腰
般来说，
身都偏长。

上半身：大

臀部：比肩略窄

手背

如果把腿画得短的话，有一种稳定的感觉。稍带孩子气。

身体的要点

脖子・肩・手臂

脖子和肩的衔接部位。

锁骨

展现男性特征的关键是脖子和肩。

手腕和肘的骨头突起的部位。

躯体

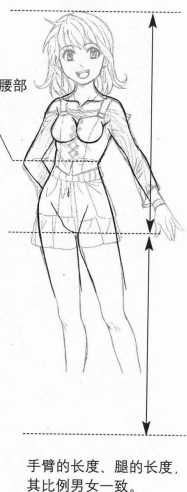
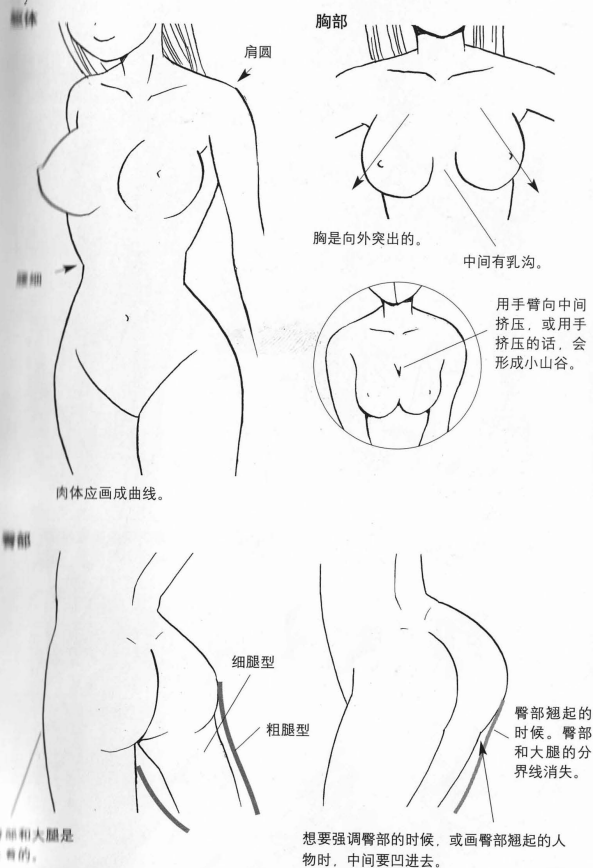
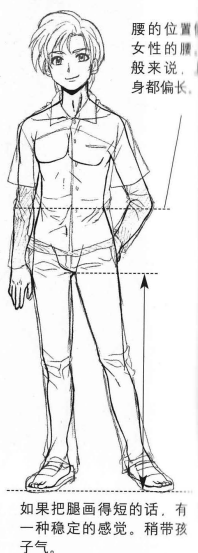
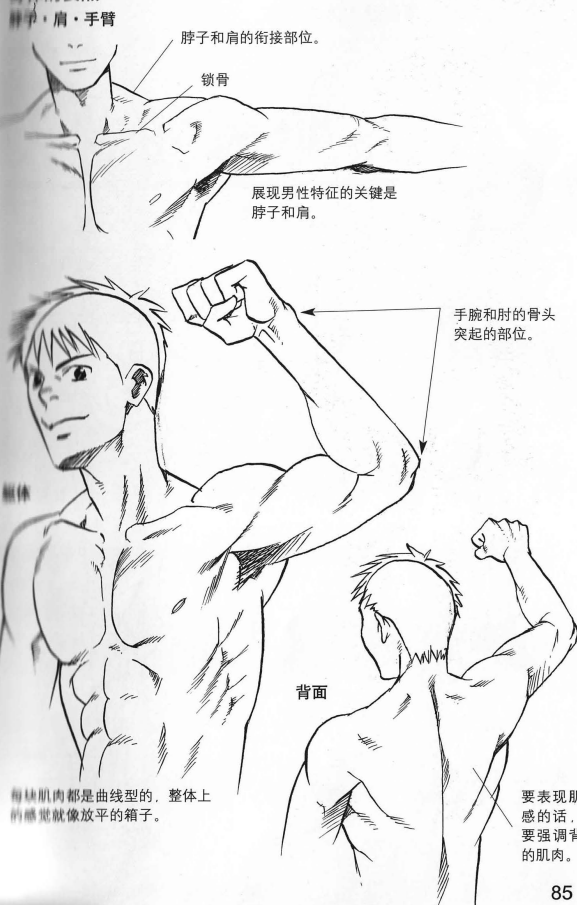
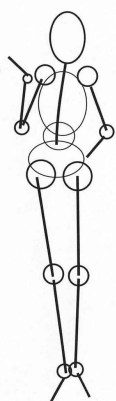
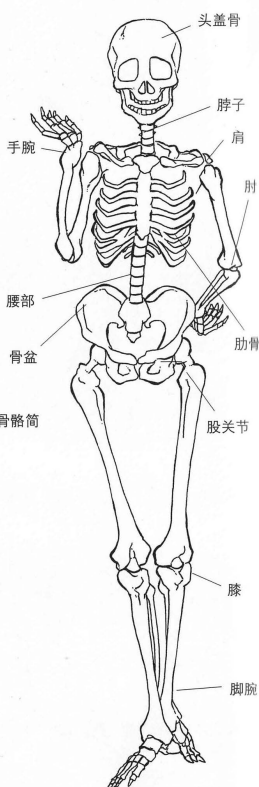
每块肌肉都是曲线型的，整体上的感觉就像放平的箱子。

背面

要表现肌肉感的话，还要强调背上的肌肉。

轮廓的原型是人体的骨骼。

总结

头盖骨
脖子
肩
手腕
肘
腰部
肋骨
骨盆
股关节
膝
脚腕

此图是把身体和各关节骨骼简单化后的简略图。

虽然看不见体形，也应在画完身体后再画衣服。

第3章

人物的表现

在这一章中将介绍以下内容。
- 关于比例
- 衣服和鞋的画法
- 性格决定人物的行为
- 强调人物的效果线

1 人物的基本画法

人物要容易区分，这点是最基本的。服
能表现鲜明个性，所以服装非常重要。

普通的人物

短、下摆宽的裙子和低跟鞋行动起来很方便，适合那些健康活泼的人物。

不普通的人物

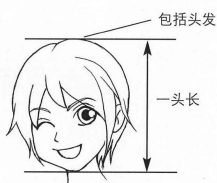
露得比较多的衣
艳丽的衣服、显
首饰等适合那些
通的人物。

男性的一些普遍点

少年
有精神。

青年
有种坏坏的感觉。

没用、比较好色的人
也会出现在少年、青年
漫画中。此图为典型
“普通人物”。

2 人物表现的比例

想画帅气的人物或看起来差不多的人物时，学习比例的基本知识是很有必要的。

头身的基本概念

包括头发

一头长

我由4个头构成，因此叫做4头身。

我由6个头构成，所以是6头身。即使是同一人物，头身不一样感觉也完全不一样。

美术草图上的“理想”比例

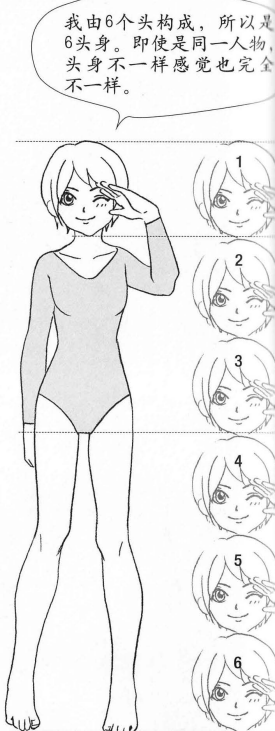
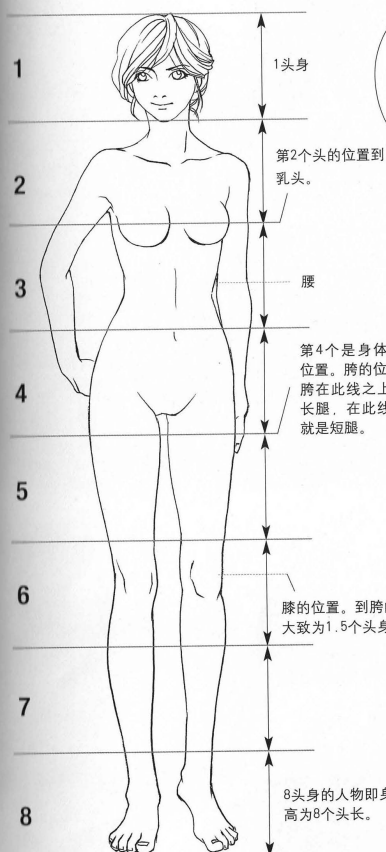
1头身

第2个头的位置到乳头。

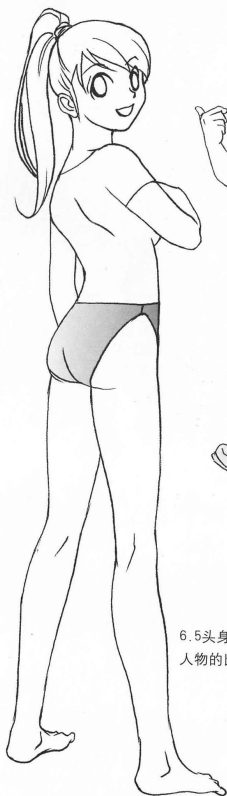
腰

第4个是身体的正中间位置。胯的位置的基准。胯在此线之上的话就是长腿，在此线之下的话就是短腿。

膝的位置。到胯的位置大致为1.5个头身。

8头身的人物即身高为8个头长。

在实际生活中，这样的人已经很少见了。但是在漫画中，2头身到10头身之间的所有类型均存在。

2.5头身……

各种比例的人物

小孩。3头身至4头身。头比身子大。

5头身。头部略大。孩子气、可爱。

头小

6.5头身。一般人物的比例。

12头身。肩宽的男子或巨兽的身高有时会超过10头身。头和身体越大脸就越小。

孩子和成人

年龄和个人差导致人物类型（比例）发生变化。

孩子 成人 发量

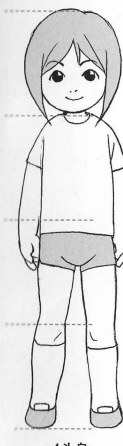
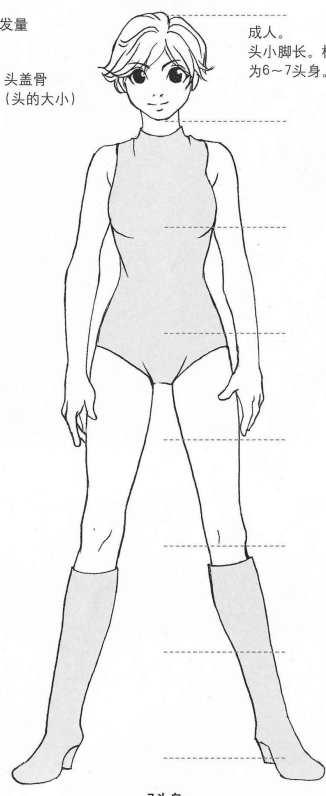
头盖骨（头的大小）

孩子的头的大小和成人的一样，但是应该用头发把头显得大些。

成人。头小脚长。标准为6～7头身。

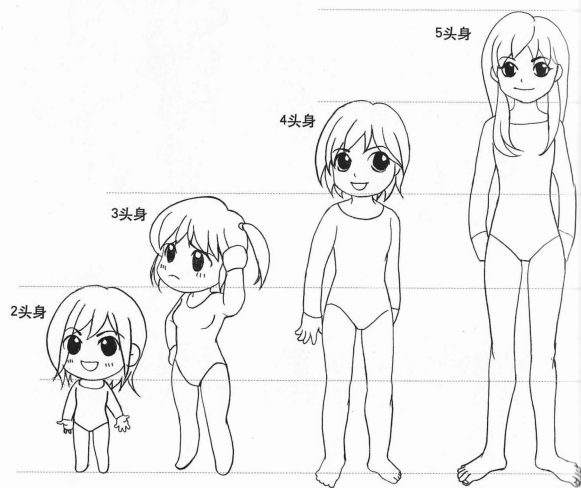
孩子。头大腿短。大致为3.5～5头身。

4头身

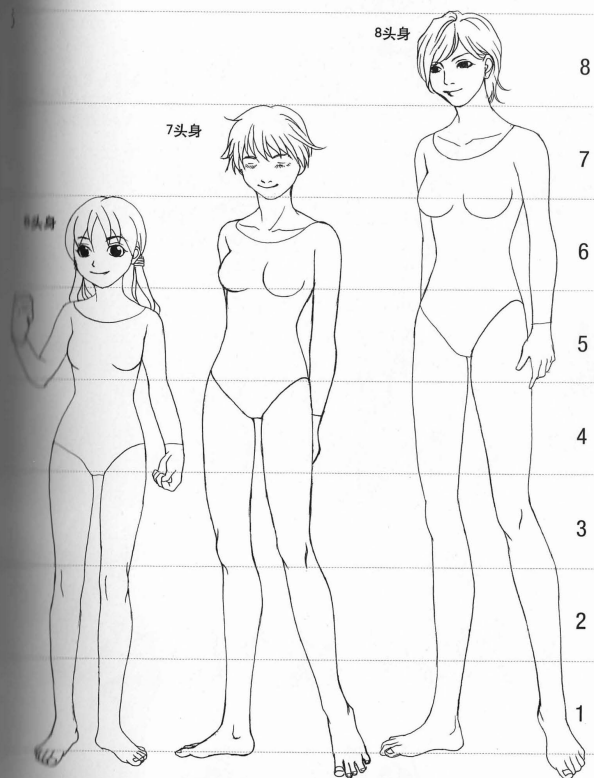
7头身

不同年龄比例的参考例

实际生活中不存在的比例的人物也会成为漫画中的主角。决定了主角之后，主要考虑其年龄、头部、身体。如果把头稍微画得大点，可以表现出一种孩子气。

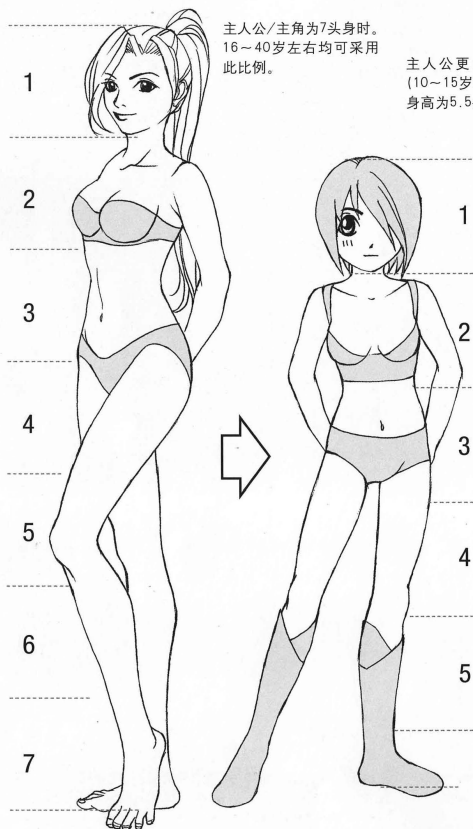
2头身
在实际生活中不存在的漫画人物。

3头身

4头身
一般来说，1岁的孩子为4头身。
在漫画中为5～8岁。

5头身
相当于4岁。
在漫画中为12～18岁。

6头身
相当于8岁。
在漫画中为12～30岁。

7头身
相当于15～16岁，或60～70岁
在漫画中为普通的大人。
(14～27岁)

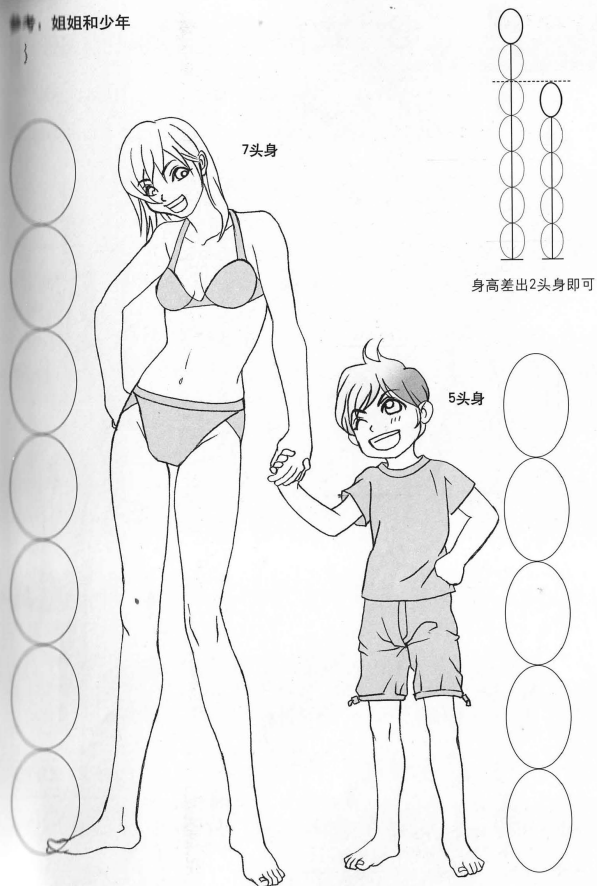
8头身
相当于20岁。
现实风格漫画中的大人。

年龄的表现

主人公/主角为7头身时。
16～40岁左右均可采用此比例。

主人公更为年轻的时候(10～15岁左右）或妹妹，身高为5.5头身左右。

参考：姐姐和少年

7头身

5头身

身高差出2头身即可

3 衣服的基本画法

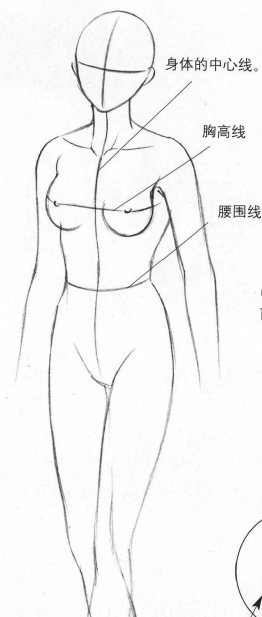
画衣服的时候先从体型（裸体）画起。

女性

① 画裸体和辅助线。

身体的中心线。

胸高线

腰围线

画衣服的时候，辅助线十分关键，要先画辅助线。身体的中心线、胸高线、腰围线。

② 画衣服的轮廓。

勾勒领子的轮廓。

朝着胸高方向画褶皱。

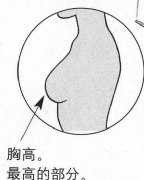
中心线略向前突起。

腰围线

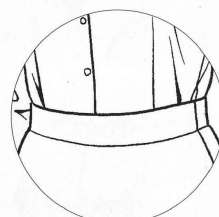
胸高。
最高的部分。

裙子的下摆应与腰围线的弯曲度一致。

③ 画完领子和细节部分就完成了。

仔细看一看领子立起的地方的画法。

领子是表现人物立体感的要点之一。

画侧线（缝口线）的话，能表现人物的充实感。

腰部曲线能表现身体的立体感。

参考：裙子落在脚上的阴影。因为脚是圆柱形的，所以阴影的边缘也是弯曲的。

男性

画的顺序和女性一样。

① 画裸体和辅助线。

身体的中心线。

腰围线

画衣服的时候，应先画关键的辅助线（身体的中心线）和腰围线。

② 画衣服的轮廓。

袖子的接缝口（肩到腋下）呈曲线。

为了表现肌肉前衣襟沿着肌略往前突。

腰围线

皮带一般位于围线的下侧。

裤子宽松（比腿粗）。

③ 画完领子和细节部分就完成了。

表现衬衫领子的立体感的关键部分。

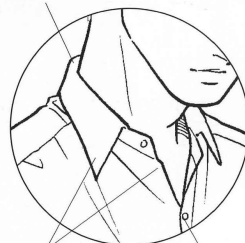
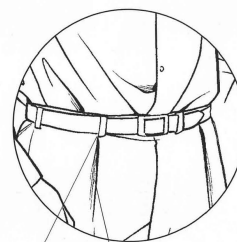
肌肉形成的褶皱。

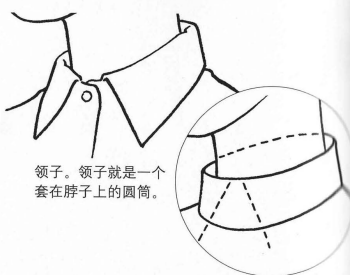
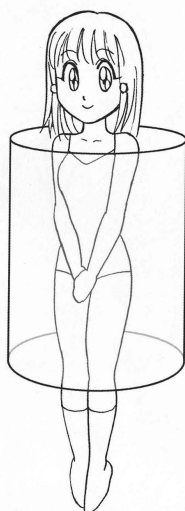
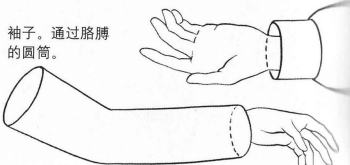
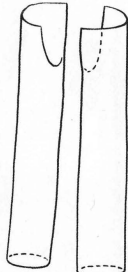
标准衬衫的领子部分（有颜色），应按直线画，做到有棱有角。

男性衬衫一般左边在前。

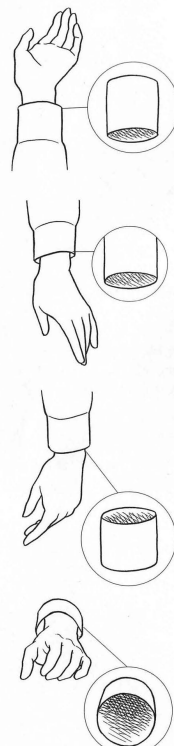
袖带膨胀感，不要让读者看到身体的线条。

皮带环形成的褶皱。

褶皱。这是服饰上的一种讲究。

衣服的基本形状是圆筒

如果把衣服看成是由筒状的布组合而成的话，就很容易把握衣服的立体感。

用曲线画接缝口和下摆

接缝口和下摆的重点是袖口

因为是一个圆筒，所以接缝口和下摆都呈曲线状。
用曲线来画接缝口和下摆部分的话，可以表现出人物的立体感。

手臂的角度，到了袖口的部分，会由圆形变为各种椭圆。袖口形状的变化是画衣服的重点。

常出现的失败例

画衣服的时候，如果用忽视身体曲线的直线来画的话就会有一种不自然的感觉。应该利用身体的曲面来画衣服。

前衣襟应沿着胸部曲线和身体曲线用曲线进行描绘。

此线条勾勒的是裸体的胸部的形状，所以看不出来穿了衣服。

领子周围。此图意识到了脖子是呈曲线状的

袖子的接缝口。能表现出肩的圆润

把手放在前面的时候，袖口也朝前。

腰部。应画得肥大一点。

参考：手往后摆的时候。袖口的角度发生变化。

袖口呈曲线状

裙子和下摆。通常站立的时候，向下弯曲。

腰部。沿着身体的曲线进行描绘。

经常失败的地方

×

领子没有立起的地方，所以缺少立体感。

领子立起来的时候，往往能看见内侧。

×

领子看起来像贴在上面一样。

把这个部分展开的话，会有立体感。

领子是左右对称的，所有的角度都能改变左右的形状，画的时候要注意这点。

如果能画好衣领的话，就代表您的水平又上升了一级。

出现褶皱的地方

衣服的褶皱主要出现在关节部分和隆起的部分。

女性

膝盖。有褶皱的情况。

腋下。手上抬时出现的褶皱。

胸往后仰时。应沿着胸部的形状，按球状形画褶皱和阴影。

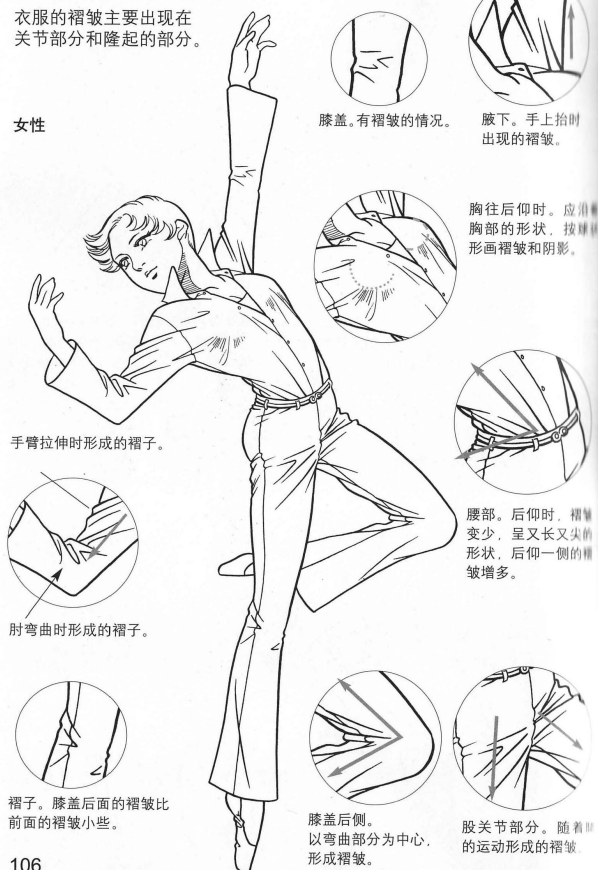
手臂拉伸时形成的褶子。

腰部。后仰时，褶皱变少，呈又长又尖的形状，后仰一侧的褶皱增多。

肘弯曲时形成的褶子。

褶子。膝盖后面的褶皱比前面的褶皱小些。

膝盖后侧。以弯曲部分为中心，形成褶皱。

股关节部分。随着腿的运动形成的褶皱。

肘部有明显的褶皱。

小孩也一样。

袖子宽松和质地软的衣服的褶皱较短。

很难想象百褶裙的下摆样子，所以画的时候最好参照照片和相关资料。

男性

褶皱出现的地方基本和女性的情况一样。根据衣服的质地不同，褶皱的类型也不同。
直线形褶皱的衣服：硬质地
曲线形褶皱的衣服：软质地

靠近肘关节的褶皱可以表现出手臂的弯曲感。

把手放进口袋，由于弯曲形成的褶皱。

穿普通T恤时在腰部形成的褶皱。弯曲度较大的波状褶皱。

在胯周围形成的扇形褶皱。

有大量宽松的褶皱时，最好画上黑色的阴影。（表现出布的厚度感）

裤腿呈山形堆积在鞋子上的时候，褶皱一般呈V字形。

裤子比较肥大的时候，如果不加阴影的话会感觉质地较薄。

在Y形衬衫的胸部周围画些褶皱的话，可以营造出一种放荡不羁的感觉。

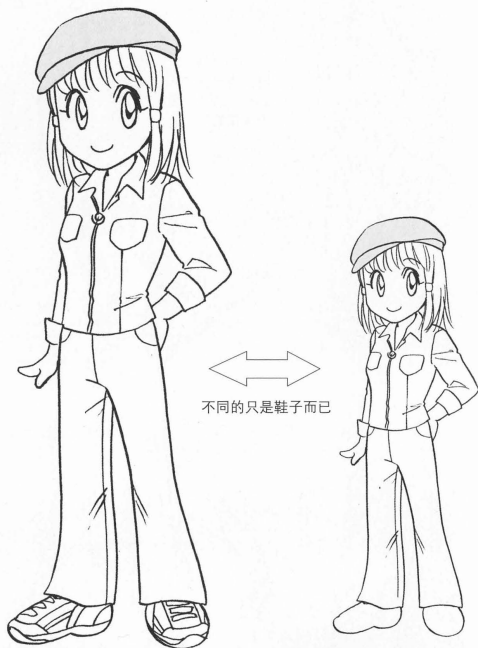
因为制服外套比较硬，有一种被衣服撑起来的感觉，所以此时的褶皱较大。

把胳膊放在桌子上的时候，袖口是塌下去的。

腿左右张开的时候，褶皱也有一种被左右拉伸的感觉。

第3章
人物的表现

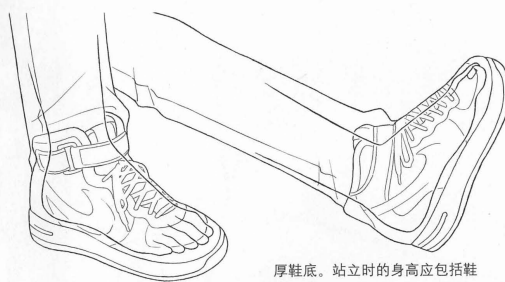
4 关于鞋子

鞋子有提高人物存在感的效果。另外鞋子还有表现世界观的功能，因此十分重要。

不同的只是鞋子而已

一看就知道这是一双运动鞋。

不知道究竟穿了什么样的鞋。

穿什么样的鞋、鞋的穿法等能够表现人物的行为、趣味和性格。

踩住鞋帮时。

厚鞋底。站立时的身高应包括鞋底厚度。

脚和鞋子的基本画法

画完鞋子的形状之后再画鞋子。

脚的模型图

脚踝部

脚背呈斜坡状。

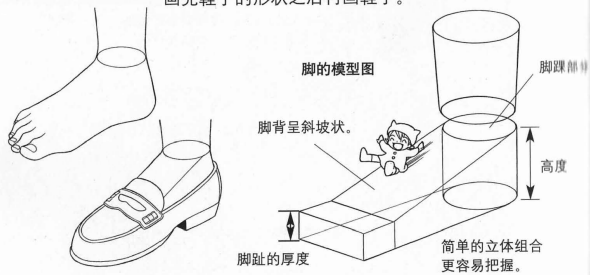
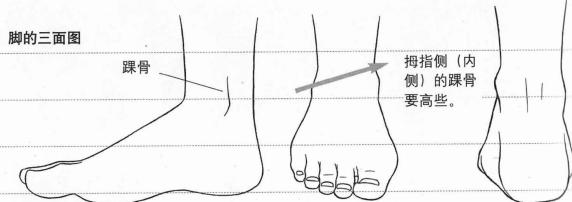
高度

脚趾的厚度

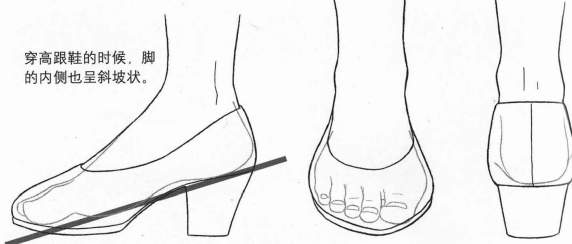
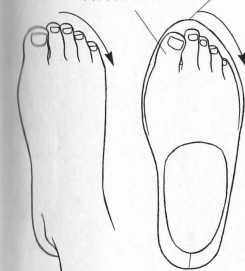
简单的立体组合更容易把握。

脚的三面图

踝骨

拇指侧（内侧）的踝骨要高些。

穿高跟鞋的时候，脚的内侧也呈斜坡状。

脚背

穿鞋的话，拇指向内侧弯曲。

中指部分最突出。

脚心

鞋跟是圆的

尖头鞋

典型的高跟鞋

凉鞋

圆头鞋

皮鞋

运动鞋

具有代表性的鞋

女鞋

瓢鞋（女用浅口无扣无带皮鞋）

高跟鞋

靴子

凉鞋

男鞋

皮鞋

球鞋

男女共用

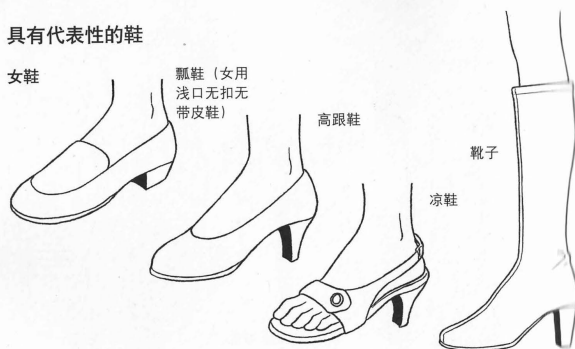
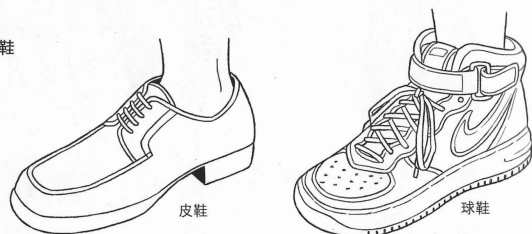
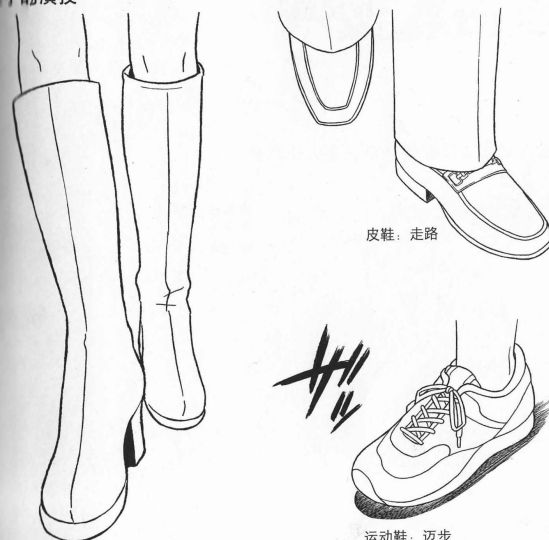
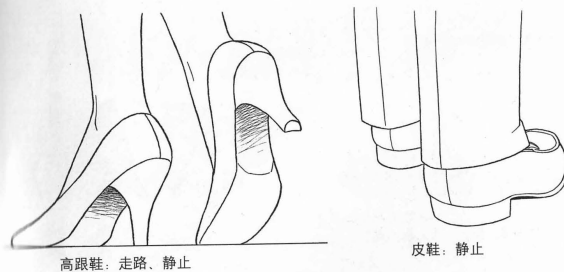
运动鞋

高级运动鞋

鞋子的演技

皮鞋：走路

运动鞋：迈步

靴子：走路

高跟鞋：走路、静止

皮鞋：静止

5 通过行为表现人物

人物一开始行动，就能很清楚地知道"这是怎样一个人"。
给人物安排怎样的行动十分重要。

通过突发情况的姿态来表现人物特征

通常情况

表现例：休闲
有声音
向后看

哐当

肩膀下倾

房间内、不拘形式的穿着

手臂放在胸前，表现出人物的不安。

形象地表现出稳重大方的人物的反应。

不普通的人物

仓库中

哐当

下巴往内收

肩膀上抬

腿张开

表现出战斗英雄的大胆和帅气。

男性的场合：各种戏剧表现

战斗型

展开胸部，给人一种堂堂男儿迎难而上的感觉。

立起一边膝盖的话，容易过渡到下一个动作。感觉此人已经习惯了作战。

懦弱型

逃跑状。
此人直不起腰来，给人的感觉是"就算爬也要逃走"。

静止型

画图的时候，最好画出正反两种表情，如吃惊时的表情和不吃惊时的表情。

下巴略往内收的话，人物显得比较沉着冷静。

吃惊时，双肩上抬。

胆小型

因为紧张导致勾脚尖。

6 配角

主人公/英雄

漫画和电影、电视剧等一样，也有主角、配角、坏人等各种角色。

校园漫画/动作漫画风格

少年漫画风格

社会派/工薪阶层漫画风格

敌人

目光凶狠、自尊心强、心肠狠毒等，或比主人公更"强硬"、"帅气"等，均是敌人角色的性格特征。

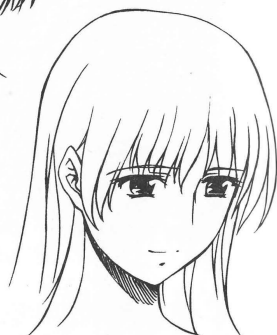
校园漫画/动作漫画风格：情敌、狠毒的上司等。

少年漫画风格：优秀、恶毒的同年级同学等。

社会派/工薪阶层漫画风格：讨厌的上司等。

女英雄

健康美少女型

胆小、不突出型

秘书、姐姐型

主人公周围的人物们：配角

比主人公大或
通过不同的身高
区分人物。

主人公

伙伴・朋友・兄弟

参谋・学者型

帮主人公分析、辩解。眼睛
给人一种才子的感觉。

随波逐流型・丑角

坏人・神秘型

年长的配角：师傅、哥哥、监护人等

有点耷拉眼的人一般
都是好人。

有胡子型

络腮胡。温柔型。

小胡子。稳重型。

神仙型

头呈四边形

坏人

眼睛、瞳孔小是坏人的特征。
鼻子和下巴要突出。

流氓、败者

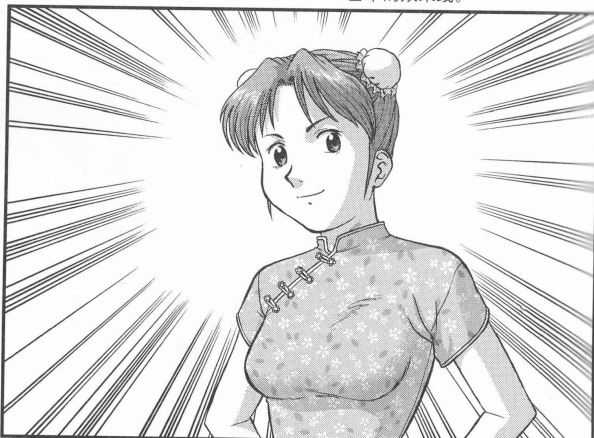
小老板型

大老板型

通过有没有伤疤来
描绘人物特征。

7 强调人物的效果线

集中线：突出人物的常见的效果线。

集中线和平行线（流线）是基本的效果线。

平行线（流线）：衬托人物的动作和感情。

使用集中线的效果

画集中线的顺序

① 决定中心位置。可以用铅笔先画出轮廓。

② 用尺子朝着中心一条一条地画线条。

集中线的代表例

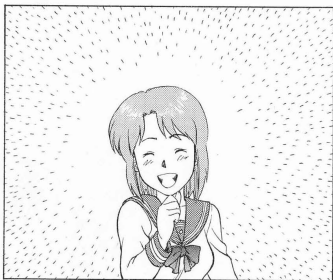
普通的集中线

终点位置的大致基准。多为半圆状。

素描

素描的效果图（涂黑和动画效果）。

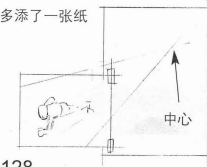
集中线的运用效果

太阳的动画效果

可以表现出幸福的氛围、柔软的光和明亮的感觉。
向着中心一点一点地打点。

速度线

看上去是平行线，实际上是运用了集中线。
有速度感，线条向里延伸，比普通的平行线更有气势。

多添了一张纸

中心

参考：见下页的粗略图。
中心点、线条的效果感觉一定要事先确定好。

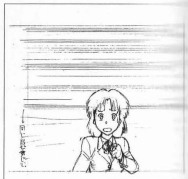
集中线的原点是光。刀具的线也是朝向中心的。黑阴影部分也是集中线的表现。

使用平行线的效果

用来表现感情和速度感

速度感表现

即使人物是静止不动的，也能增加气势。

尽量使用不规则间隔来画。

背景

沉重、不安等，心情突然变得灰暗时使用的一种常规表现。

尽量使用等间隔的规则直线。

使用集中线和平行线的效果

添加几条较长的、仿佛是覆盖在人物身上的线条能加强效果。

在腿上画出线条能增加方向感和速度感。

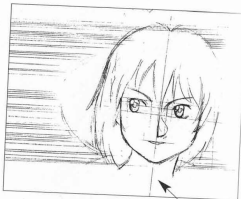
速度线是用集中线画成的。中心在（纸外的）右下方。

白色部分和黑色粗线条的鲜明对比增强气势。

沿着人物轮廓画的效果线是阴影表现的一种，是高速运动物体的"残像"表现。

覆盖在人物上的线条经修白后会消失，可以增加动感。

在人物表现的基本画法中，轮廓图和草图仍然是关键点。

即便是普通的姿势，也很难把握胳膊的比例。在画草图时就要好好地画。

看上去是随意倾斜了脸部，实际上脸的十字也倾斜了。

手势的轮廓先画在稿纸的背面，然后利用临摹台画轮廓图，最后用钢笔勾线。

第4章

从专业作品中学到的漫画技巧

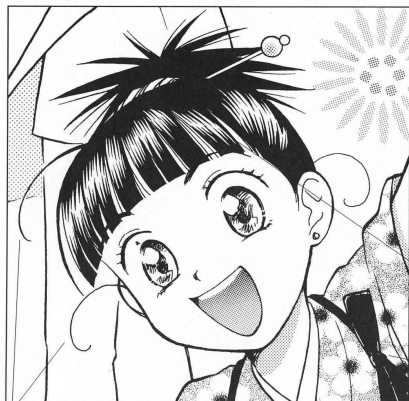
健康・喜庆

作者：出口由美子（Yumiko Deguchi）

【和服和围裙】

【健康的要素】
大眼睛和张开的大嘴能表现出人物开朗、健康的性格。

有光泽的头发。给人一种明快、健康的印象。

挽起袖子的带子。穿和服时为了行动方便的一种传统系法。

故意留出来的头发和明快的表情相搭配，给人一种健康的印象。

【舞台・世界观】

封面浓缩了作品的所有内容。作品的舞台和气氛的各种要素都集中在此。在这一封面中，展现出了日本的独特风情。

【和服的左衣襟在前】

无论在家还是在外面，无论男女，和服都是左衣襟在前。要注意别把右衣襟画在前面。

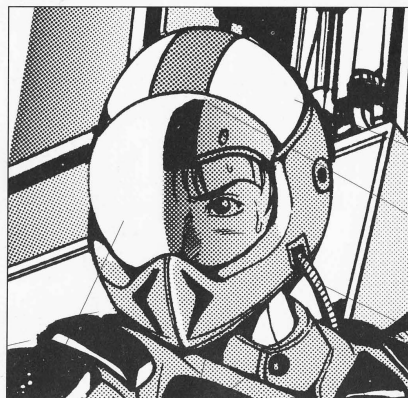
紧迫・英雄

作者：Riwo Sanba

【战斗盔甲】
虽然可以自由设计，但是安全帽、装甲、厚质地的衣服是基本的三大要素。

盔甲。比头要大，因此画的时候要注意盔甲的整体平衡。

阴影部分。要配合安全帽的弧度呈曲线状，一端要凹陷进去，这是重点。

电线。用等间隔的线条来画。涂黑之后有金属感。

阳光照射的部分。大胆地将安全帽的半边涂成白色，即使在远处也显得人物十分帅气。

阴影。大胆地加粗，增加厚度感。

装甲零件。去掉边缘部分，呈白色，有立体感。

【增加网点纸效果的关键是涂黑】

草稿

勾线、涂黑

经涂黑，机器的重量感、立体感、人物的存在感更强。通过粘贴网点纸，显得更有气势。

在窗户上有手臂的黑色投影。

可爱·神秘

作者：麓原亚茶（Acha Rokuhara）

【泳衣】
连衣裙将矜持的简单形象和截然不同的性感形象相结合，给人一种小恶魔的感觉。

樱花饰物

耳机

小麦色。网点纸虽然很薄，但恰如其分地表现出了人物晒黑的皮肤。

【小恶魔的特征】
大眼、小鼻子、嘴唇是重点。樱花头饰暗示人物的个性。

吸管。有条纹略弯曲，时尚感强。

嘴巴部位应裁下网点纸，突出其效果。

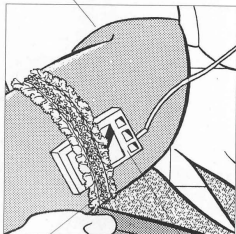
【舞台·世界观】

热带风情（泳衣、太阳镜、果汁）与东方连环画要素（云、龙）的结合。将普通读者无法想象的不同风格融合在一起，增加了独特感，营造出一个印象鲜明的漫画世界。

【细节部分】

泳衣裤边

带状脚箍

录音机

强敌·豪爽

作者：直江春卷（Harumaki Naoe）

位于盔甲后半部的盾甲

要有厚度

【盔甲】
躯体部分有肩盔、胸盔等。还要画上保护手和脚的工具（手盔、脚盔）。

肩盔

胸盔

将眼睛涂黑，看起来很凶狠、恶毒。

牙状部分是防护面具的一部分。

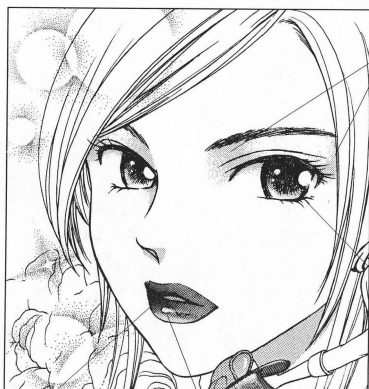
【黑色和笔触】
气势和重量主要用黑色来表现。笔触能表现出铁的质感和增加气势。

【敌人】

现实中不存在的身高·体格差。敌人画得极端点也没关系，更表现出敌人的强大。

镂空的、锁锥型的衣服，让人一看就知道是一种特殊的忍者服。

登场·美色

作者：MANATEE

【化妆】

眼影

化妆前。画到这一步时，下一步就该贴网点纸、修白对眼睛提光了。

眼中的光芒

贴网点纸、高光的嘴唇。

在颜色最浓的部位贴了多层网点纸。

嘴唇的高光部位

【读者服务】

【OL动作】
紧身夹克和开衩的及膝裙。这样穿的话骑摩托时无法张开双腿。

裂开的部位。看得出裙子内部开衩很大（活泼的人物）。

吸引男性读者的导入点。不同杂志对读者的考虑也不同，但应时刻考虑到读者的需要。

摩托一般以CBR1100XX为参考。摩托和枪最好参照实物来画。

漫画技法终极向导②

人物和画材的基础篇

ISBN 978-7-5381-4947-0
定价：19.80元